



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

*Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico*

*Diseño de material audiovisual para fortalecer los hábitos  
de higiene en las comunidades del basurero ubicado en  
Zona 3 de la capital.*

*Proyecto de Graduación desarrollado por :*

**Byron Estuardo Hernández**

*Para optar al título de :*

*Licenciado en Diseño Gráfico*





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

*Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico*

**Diseño de material audiovisual para fortalecer los hábitos de  
higiene en las comunidades del basurero ubicado en Zona 3  
de la capital**

*Proyecto de Graduación desarrollado por :*

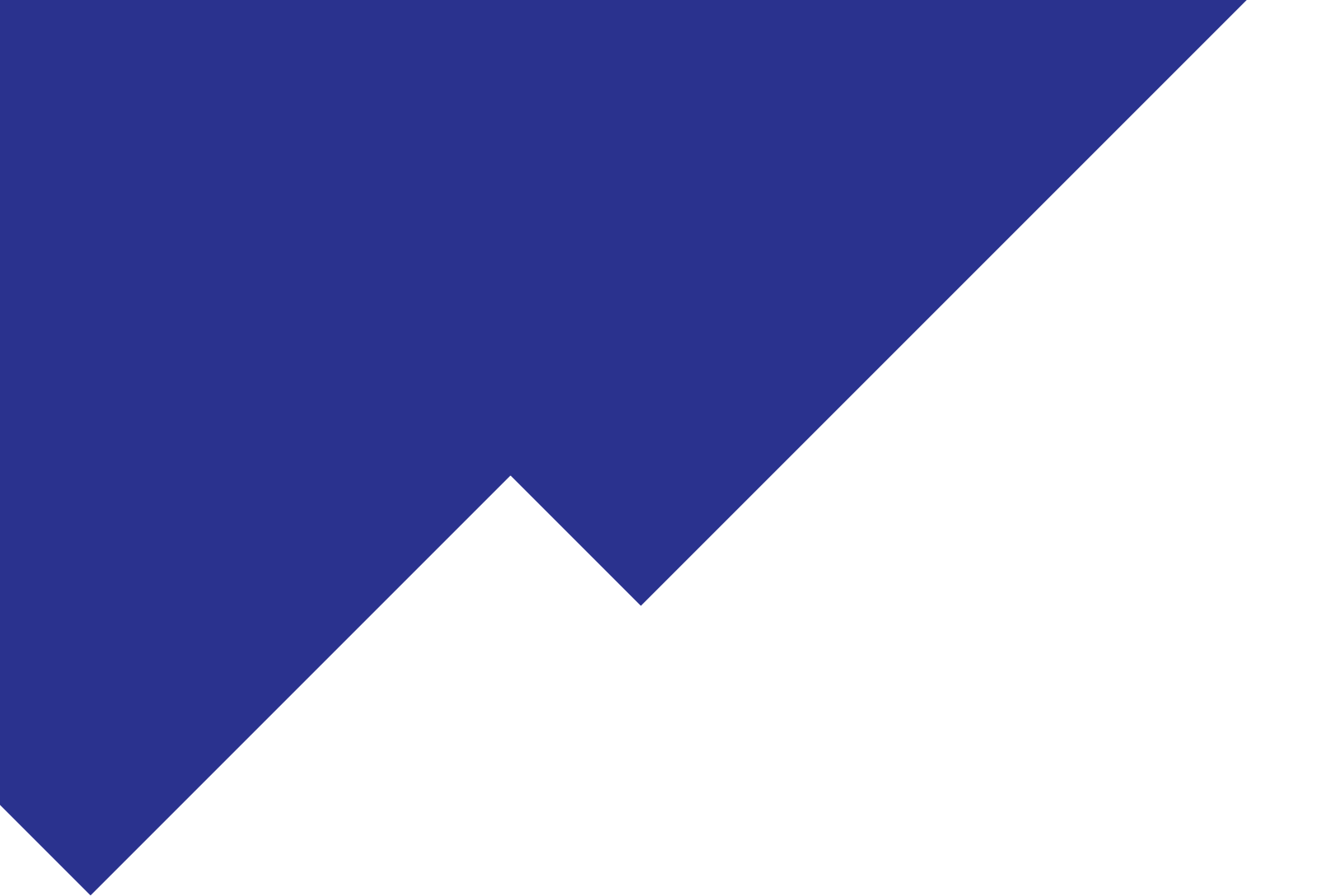
**Byron Estuardo Hernández**

*Para optar al título de :*

*Licenciado en Diseño Gráfico*

Guatemala, febrero de 2020

*Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la*







## ***Junta directiva***

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea  
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini  
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García  
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco  
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo  
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca  
Secretario Académico

## ***Tribunal examinador***

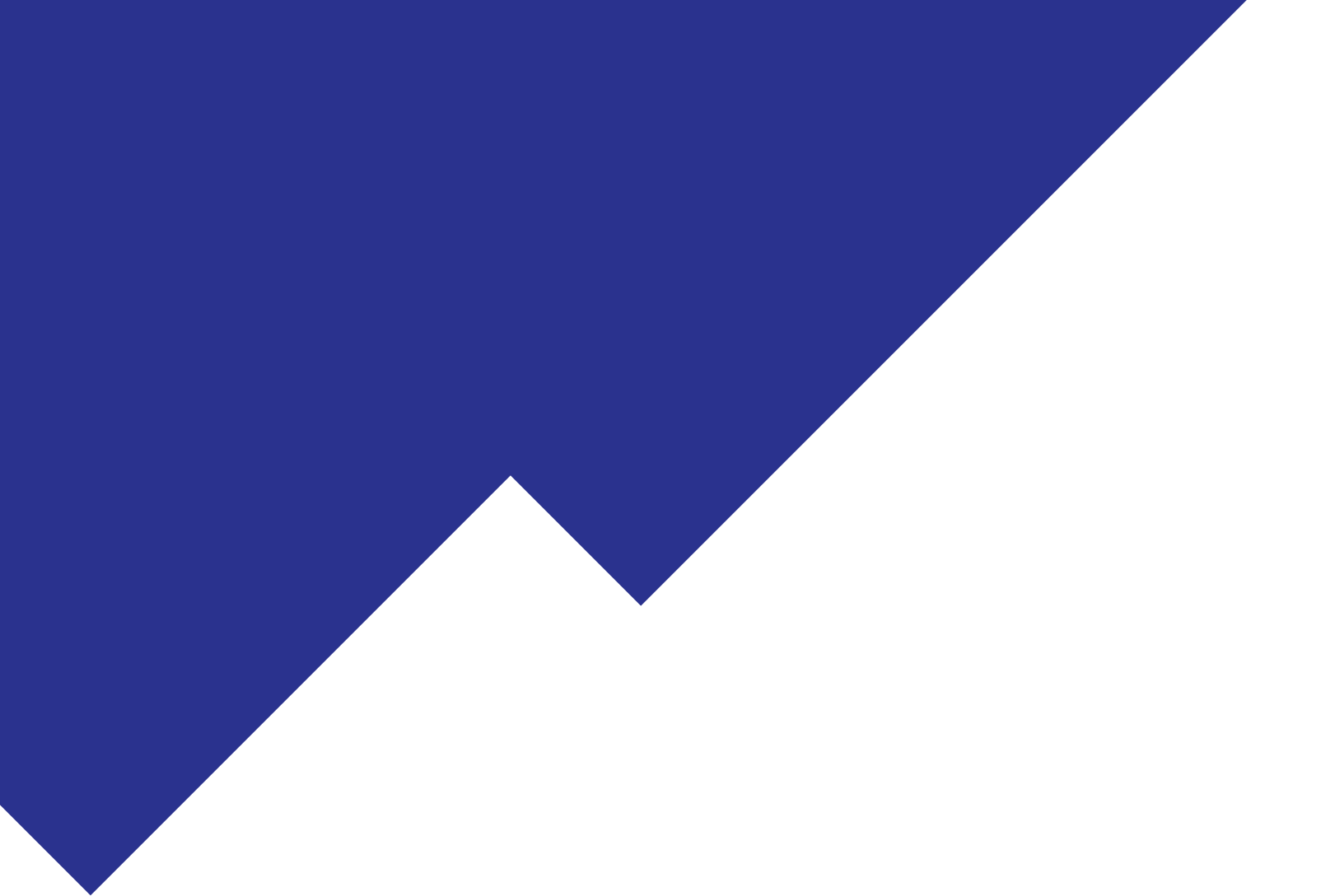
Dr. Byron Arfredo Rabe Rendón

Licda. Erika Grajeda Godínez  
Asesora metodológica

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte  
Director Escuela de Diseño Gráfico

Licda. Evelyn Rosemary Esquit Chávez  
Tercer asesor

MSc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos



# Agradecimientos

A Dios por iluminar mi camino, por la sabiduría, por la fuerza y valentía para enfrentar la vida.

A mi madre por ser mi mano derecha, por ser la razón de mi vida, por apostar todo por mí, por sus sacrificios, por su entrega, por su amor incondicional, por darme la vida y enseñarme a ser mejor cada día.

A mi familia por ser un apoyo incondicional en todo momento.

A la Asociación Guatemalteca Casa del Alfarero por permitirme desarrollar mi EPS.

A los catedráticos de la Facultad de Arquitectura de la Escuela de Diseño Gráfico, por su apoyo a lo largo de la carrera.

A mi mujer Sarah Chicohay, mis amigos Jorge España, Mayco Esteban, Lisvet Sance y familia, Estefany Valdez, Omar Sermeño, Alejandro Melgar.

# Índice

Presentación	8
Capítulo 1. Introducción	
Antecedentes	10
Definición y delimitación del problema de comunicación visual	11
Justificación del Proyecto	11
- Trascendencia del Proyecto	11
- Incidencia del diseño gráfico	12
- Factibilidad del Proyecto	12
Objetivos	13
- General	
- Específicos	
Capítulo 2. Perfiles	
Perfil de la organización	15
- Historial de la institución	
- Misión, visión y filosofía	17
- Servicios que ofrece este programa	17
Perfil del grupo objetivo	21
- Características sociodemográficas	
- Características socioeconómicas	
- Características psicográficas	22
- Características geográficas.	
- Relación grupo objetivo y la institución	23
Capítulo 3. Planeación Operativa	
Flujograma	25

Cronograma de trabajo	27
Capítulo 4. Marco Teórico	
Primero ensayo: Aspectos importantes a considerar dentro de la comunidad	30
Segundo ensayo: El poder del diseño como herramienta	35
Tercer ensayo: Incidencia del diseño en temas de higiene y salud	39
Capítulo 5. Definición Creativa	
Brief creativo de diseño	43
Recopilación de referentes visuales	46
Descripción de la estrategia de las piezas de diseño	47
Definición del concepto creativo y premisas de diseño	49
Capítulo 6 Producción Gráfica	
Primer Nivel de Visualización	56
- Bocetaje	58
- Autoevaluación	65
Segundo Nivel de Visualización	66
- Digitalización	67
- Storyboard	72
- Validación con expertos en el tema y en diseño	76
Tercer Nivel de Visualización	78
- Personaje	81
- Analisis de información	84
- Fundamentación	85
-Audiovisual final 1	88
-Audiovisual final 2	93
- Presupuesto de diseño	99
- Puesta en practica del material	101
Capítulo 7 Síntesis del proceso	
Lecciones Aprendidas	103
Conclusiones	104
Recomendaciones	105
Referencias	106
Anexos	108

# Presentación

En Guatemala existen varios lugares en donde habitan personas de escasos recursos, baja escolaridad, mala alimentación y malos hábitos uno de los lugares en donde existe esta realidad, son las comunidades que están a los Alrededores del Basurero de la Zona 3 de Guatemala. Por esta razón la Asociación Guatemalteca Casa del Alfarero trabaja para empoderar a las comunidades en pobreza que viven en los alrededores del Relleno Sanitario a través de 5 programas de sus centros comunitarios: Desarrollo Familiar, Educación, Salud y Nutrición, Micro-empresa y Desarrollo Comunitario. Su objetivo es realizar cambios significativos en la vida de cada persona y por ende a sus comunidades.

La higiene es un tema importante que se debe tomar en cuenta para evitar la propagación y prevención de enfermedades dentro de la comunidad, es por eso que a través de un análisis trabajado en conjunto con la asociación se llegó al acuerdo de trabajar material gráfico y audiovisual para apoyar, educar e informar a cierta parte de la comunidad para que estén informados de cómo pueden mejorar sus hábitos de salud e higiene para así mejorar su calidad de vida.

Para esto se trabajó el material educativo que pueda apoyar a la comunidad a través de audiovisuales e impresos para concientizar la prevención de enfermedades causada por falta de higiene, acompañado de video documentales, folletería, ilustraciones y afiche.

Capítulo

1

# Introducción

La educación y la salud son factores importantes en el desarrollo de un país, además son los niños el futuro y por eso es en ellos que se enfoca este tipo de ayuda, para combatir la pobreza, el hambre y la delincuencia, se necesita más educación y salud.

La fundación Casa del Alfarero se dedica al apoyo de comunidades de escasos recursos, la ayuda brindada es desde jornadas médicas hasta tutorías para que los niños y jóvenes fortalezcan sus puntos débiles en el estudio; todos estos esfuerzos son sin fines de lucro.



## Antecedentes

Casa del Alfarero es una organización que busca promover una relación con Dios y programas de desarrollo integral para combatir la pobreza, enfocados en la niñez y juventud en riesgo.

Desde sus inicios ha contado con personal dedicado, que ha luchado y se ha esforzado por el desarrollo y la misión de la asociación, para lograr todo esto, es necesario tener una organización interna bastante estructurada para que lo planificado se desarrolle de acuerdo a procesos establecidos, para brindarle el apoyo pertinente a los niños y jóvenes.

Dentro de la asociación cuentan con diferentes colaboradores como, maestros, doctores, voluntarios, contadores, psicólogos, etc.

En estos momentos la asociación quiere enfocarse en la educación acerca de la higiene de los habitantes de las comunidades ya que se ven rodeados de varios factores que los afectan, además que su poco conocimiento, causa que algunas veces, ellos contribuyan con el daño que hacen a su salud y la de su familia.





## Definición y delimitación del problema

En los alrededores del basurero de la Zona 3 existe un área socioeconómica de nivel bajo, que se ve afectada por la falta de información y educación dentro de la comunidad, esto afecta la salud de los pobladores tanto adultos como niños y, cuando la salud afecta al ser humano, su desempeño no es el mismo, por lo que es importante reforzar su educación.

Dentro de la población el 90% ha cursado primaria y en su mayoría no lo concluyen, es importante promover y educar a través de imágenes e información que refuerce la importancia de la higiene para que las personas lo pongan en práctica y así mejoren su calidad de vida.

## Justificación

### Trascendencia del proyecto

La Asociación Casa del Alfarero se dedica a la gestión de proyectos para el desarrollo alrededor de las comunidades que están cerca del basurero de la Zona 3, muchos de los colaboradores como parte de su servicio dentro de la asociación imparten talleres y educan a las personas que se abocan a este centro. Varias de las personas que viven en los alrededores y trabajan en el basurero, usualmente no cuentan con suficiente información que aporte a mejorar sus hábitos de salud e higiene.

Por lo que se realizará el diseño de material audiovisual como herramienta de apoyo para educar a la comunidad, cuyo objetivo es fortalecer los hábitos de higiene y así prevenir enfermedades, esto se logra únicamente cambiando el estilo de vida y esto conlleva a los hábitos que se practican dentro del hogar.

La mejor forma de educar a la comunidad es mostrarles el beneficio que pueden obtener si cambian sus hábitos de higiene, pueden prevenir enfermedades, pueden ahorrar dinero en medicina, aseguran y mantienen su organismo saludable y el de su familia y que padezca de alguna enfermedad grave.



## **Incidencia del diseño gráfico en la necesidad o problema**

En los alrededores del basurero habitan varias familias que están acostumbrados a vivir y a desarrollarse en una atmósfera que carece de varios aspectos higiénicos, por consecuencia, varias de las personas se contagian de enfermedades ya sea por falta de higiene, falta de recursos, falta de información, entre otros.

Es evidente la necesidad de educar a la comunidad para que puedan mejorar sus hábitos y a la vez mejorar la calidad de vida de las familias, para lograrlo es indispensable crear un material que sirva de apoyo para los colaboradores de Casa del Alfarero y así puedan educar a la comunidad.

El objetivo es disminuir las enfermedades por falta de higiene, aportar a la calidad de vida de las personas.

## **Factibilidad del proyecto**

Dentro de la Asociación de Casa del Alfarero se cuenta con la colaboración del encargado de mercadeo, su ayuda aporta al desarrollo del proyecto, brinda información sobre la asociación y sus colaboradores, su apoyo en el aspecto de permisos para la visita de las instalaciones facilita la fluidez para la recopilación de la información.

También se cuenta con el apoyo del Doctor encargado de jornadas médicas quien facilita información con respecto al área de salud.

Adicional se tiene autorizado conversar y entrevistar al personal interno para obtener y recopilar información necesaria para el proyecto, además están dispuestos a brindar un espacio para poder trabajar dentro de la asociación, únicamente el equipo de cómputo es personal.

# Objetivos

## General

Contribuir con la educación de la comunidad que vive en los Alrededores del Basurero de la Zona 3, mediante el diseño de materiales que contengan temas referentes a la salud e higiene, por medio de proyectos de formación que ejecuta la Asociación Casa del Alfarero.

## Específicos

### *De comunicación institucional*

Informar sobre los hábitos de higiene para mejorar la salud de las personas, a través de material audiovisual, folletería y afiches que logren concientizar y así mejorar su calidad de vida.

### *De diseño gráfico*

Crear material educativo a través de audiovisual e impresos para concientizar la prevención de enfermedades causadas por la falta de higiene, acompañado de video documental, folletería, afiches e ilustración.

# Perfiles

Capítulo

2

El capítulo describe el perfil de la organización y grupo objetivo, orientación de la organización y el enfoque en el que se desarrolla.

# Perfil de la organización

## Historia

La Asociación Casa del Alfarero está ubicada en el basurero de la Zona 3, su función social se basa en brindarle apoyo espiritual y ayuda en el área de salud, inclusión social y educación.

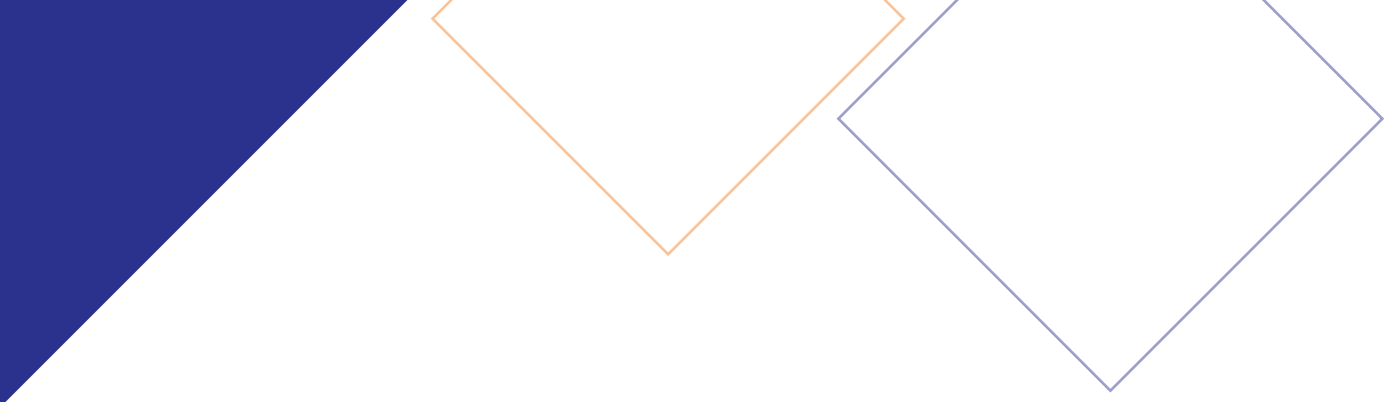
\_Yo, Gladys Acuña con Lisbeth Piedrasanta, recibimos la petición de unos buenos amigos de los Estados Unidos, nos enviaron una carta pidiéndonos un favor. Nos pedían que compráramos frazadas y las obsequiáramos para Navidad en el nombre de Jesús a las personas del basurero aquí en Guatemala. Lisbeth y yo pensamos lo siguiente: -"Primero, que habían miles de personas en el Relleno y no teníamos suficientes mantas para todos.

Segundo, no quería pasar la Navidad sirviendo en un lugar peligroso, en vez quería estar en mi casa preparando la cena y estrenando un vestido nuevo. ¡Que egoísta era!-" Lisbeth y yo tuvimos la esperanza de distribuir las frazadas dos días antes. ¡Pero no contaba que el camión de entrega no llegaría, sino hasta la noche antes de Navidad! Así que no tuvimos otra alternativa que ir el 24 y hacerlo como Dios quería.

-“Ahora creo que era el Plan de Dios desde un principio”-.

“Nos dirigimos entonces al basurero, empezamos a caminar, conforme me acercaba sentí que el olor de la basura aumentaba y era muy fuerte, empecé a ver escenas de mucho dolor; vi niños jugando dentro de la basura, personas buscando comida dentro de ella, y niños y adultos oliendo pegamento”.

Compartimos con Lisbeth al realizar el siguiente año (1987) una celebración navideña para 1,000 personas, 500 niños y 500 adultos. En esta ocasión repartimos frazadas y compartimos acerca de Jesús; la siguiente Nochebuena habían 2,000 personas y el siguiente año 3,000. Estábamos asombradas de cómo Dios proveía durante estas celebraciones.



Un día un amigo que había escuchado lo que estábamos haciendo ofreció dinero para que compráramos un terreno cerca del basurero para seguir con el Ministerio desde un lugar más cerca.

Dios en su amor y misericordia orquestó circunstancias e iba a proveer una oportunidad que yo no podía ignorar. ¡Y un día encontramos el terreno a solo 50 metros del basurero! En este momento supe que debía dejar de presentar excusas a Dios y tuve una paz y seguridad en mi corazón que Dios quería que yo renunciara a mi trabajo de consejería y que empezara a trabajar tiempo completo en el basurero.

Invitamos a diferentes personas a unirse a la Junta Directiva y empezamos a pensar en el nombre para nuestra nueva Asociación. Dios le dio a Jodi Hammer la idea de llamarla “Casa del Alfarero”, basado en Jeremías 18:1-6. En febrero de 1993 Casa del Alfarero era una asociación ya legalizada.

Empezamos dos mujeres, ahora Dios ha enviado a más de 75 personas para ser parte del personal. Aproximadamente un 1/3 de nuestro personal son Tesoros, personas de la comunidad que han decidido aprovechar las oportunidades que Dios les ha dado.

Creemos firmemente que “después de haber servido en Casa del Alfarero, nunca volverás a ser el mismo”. Definitivamente eso ha sido una verdad para mí. Estos han sido los años más bellos de mi vida. Este Ministerio ha sido exitoso porque Dios ha estado presente desde el inicio y ha sido su idea. Él empezó este Ministerio con una frazada y él lo sostendrá.



## ***Misión***

Casa del Alfarero es una organización Cristo-Céntrica, que a través de promover una relación personal con Dios por medio de Jesucristo y programas de desarrollo integral, combate la pobreza en Guatemala con énfasis en la niñez y juventud en riesgo.

## ***Visión***

Que cada niño y joven beneficiado a través de su relación personal con Dios, alcance el grado de madurez para continuar su desarrollo integral y contribuya a combatir la pobreza, siendo influencia en su propia familia, comunidad y nación.

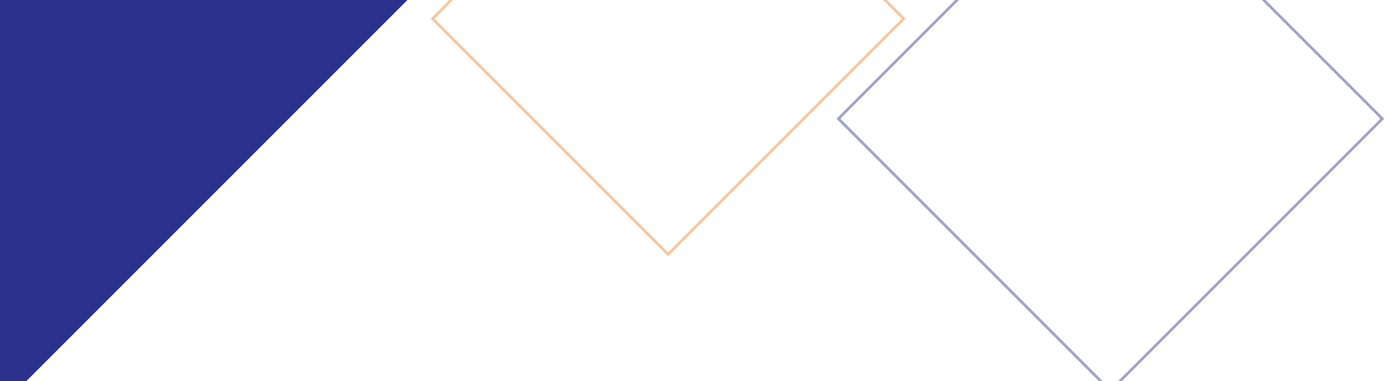
## ***Filosofía***

### ***Desarrollo familiar***

Propiciar oportunidades para los niños, jóvenes y sus familias a iniciar y fortalecer una relación personal con Dios. Buscamos propiciar un cambio de adentro hacia afuera donde las personas sean transformadas y puedan asumir adecuadamente el rol que les corresponde dentro de su familia.

### ***Servicios que ofrece este programa:***

Devocionales, reuniones de estudio bíblico y enseñanzas donde se atiende a niños, jóvenes, damas, caballeros, parejas de esposos, adulto mayor, promotores de salud, colaboradoras y voluntarios de la Comunidad.



Actividades de evangelismo masivo y caminatas de oración con propósitos evangelísticos.

Capacitación y empoderamiento al liderazgo de la Comunidad así como a Ministros de las Iglesias locales.

Proyecto “Cuidando mi hogar” con fines de enseñanza acerca del mantenimiento y uso adecuado de su propia casa, enfocado de una manera integral (aspectos espirituales y aspectos materiales).

Coordinación de Voluntarios que aplican para ser incluidos en las diferentes actividades de integración familiar para servir a los tesoros. Asistencia a las familias en necesidad a través de bolsas de víveres durante Caminatas de Oración.

### ***Educación***

Equipar a los niños y jóvenes con herramientas que generen un valor a su educación formal para formar ciudadanos capaces, responsables y contribuyan a construir un mejor futuro para ellos mismos, su familia, comunidad y nación.

Tutoría y refuerzo escolar en las áreas de lenguaje, lectura, escritura, matemáticas e inglés.

Desarrollo de destrezas lógicas matemáticas, lectoras, motricidad gruesa y fina.

Elaboración de tareas.

Talleres de emprendimiento.

Atención personalizada en el área Psicológica.

Educación especial.

### ***Salud y Nutrición***

Brindar atención médica preventiva, curativa y nutricional para desarrollar niños, jóvenes y familias sanas que estén en capacidad de aprender y continuar su desarrollo.

Clínica médica en las instalaciones de Casa del Alfarero tres veces a la semana (martes, miércoles y jueves).

Clínica ginecológica cada 15 días en las instalaciones de Casa del Alfarero.

Clínica Médica en el Relleno Sanitario una vez a la semana.





Farmacia de lunes a viernes en horario de 8:00 a.m. a 5 p.m.

Programa de capacitación para promotores en Salud una vez por semana (miércoles de 2 a 4 p.m.)

Apoyo para seguimiento (diagnóstico y tratamiento) de casos crónicos.

Coordinación de jornadas médicas especiales 4 veces al año.

***Proyectos médicos para casos especiales.***

- Programa de Nutrición a través de almuerzos diarios con las calidades y cantidades adecuadas para su edad.
- Refacciones nutritivas por la mañana y por la tarde.
- Jornada de desparasitación y aplicación de flúor.
- Vitaminización diaria.
- Evaluación y seguimiento de talla y peso.
- Seguimiento nutricional con nutricionistas voluntarios.
- Proyectos de casos especiales de desnutrición y mal nutrición.

***Micro-empresa***

Brindar oportunidades de emprendimiento y desarrollo económico a niños, jóvenes y adultos para crear una cultura de crédito y ahorro responsable, siendo buenos mayordomos de los recursos que Dios provee.

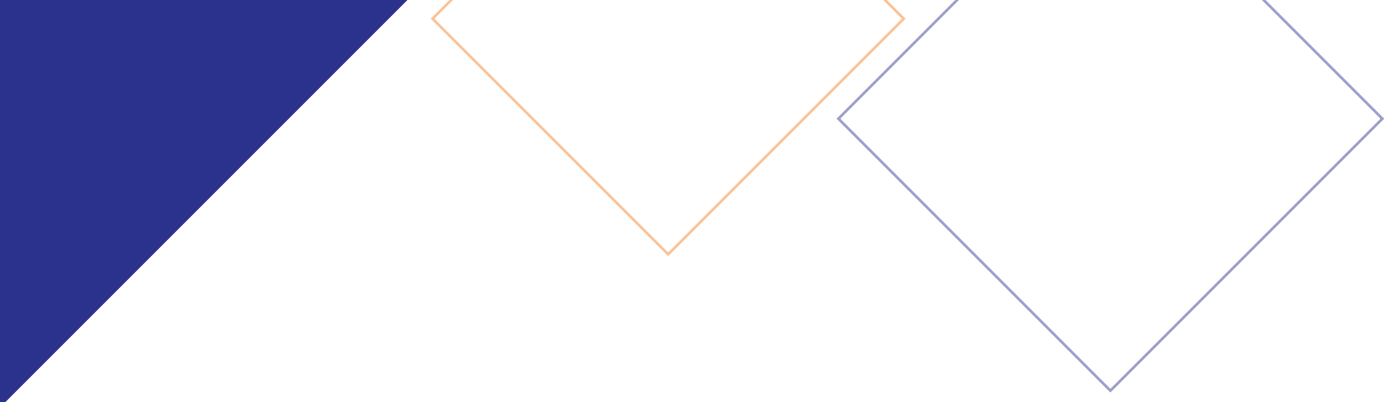
Apoyo financiero por medio de micro-créditos.

Capacitar a los actuales y potenciales microempresas.

Talleres de emprendimiento para niños y jóvenes.

***Desarrollo Comunitario***

Asistir a quienes están atravesando momentos de alta vulnerabilidad y no pueden valerse por sí mismos. Y desarrollar la participación comunitaria a través de proyectos y desarrollo de liderazgo.



Distribución de víveres, ropa, zapatos y otras donaciones en especie a familias que se encuentran en situación vulnerable.

Asistencia inmediata en emergencias y situaciones vulnerables (funerales, incendios, desastres naturales, entre otros).

Proyectos comunitarios de infraestructura y equipamiento.

***Empoderamiento de la comunidad por medio de:***

Capacitación de líderes de la comunidad (cómo mejorar su liderazgo)

Enseñar a los beneficiarios de viviendas y renovaciones de techo a cuidar este beneficio (Cuidando mi hogar, capacitación teórica y práctica del cuidado del hogar)

Centros Comunitarios por medio de los cuales se busca el empoderamiento y participación de la misma comunidad en la solución de su problemática y en donde se atiende a niños y su entorno familiar.

# Perfil del grupo objetivo

## *Características sociodemográficas*

Hombres y mujeres de 18 a 60 años, amas de casa, hombres que trabajan a los alrededores de su vivienda en su mayoría solteros, algunos casados y otros unidos, tienen de 1 a 6 hijos, viven en casas alquiladas hechas de diferentes materiales como lámina, madera y cemento.

Su escolaridad es baja, la mayoría tiene el nivel primario, son muy pocos los que llegan a nivel diversificado, hablan español e idiomas mayas, muy pocos saben inglés.

## *Características socioeconómicas*

Personas que viven y trabajan a los Alrededores del Basurero de la Zona 3, el trabajo es informal, pocos son los que cuentan con trabajo estable fuera de donde viven, utilizan transporte público y muy pocos se movilizan en carro, cuentan con un ingreso económico entre Q.500.00 a Q.1, 000.00, cuyo ingreso es para mantener al resto de su familia y usualmente son más de 4 personas.

Cuentan con servicios básicos como agua y luz, en su minoría cuentan con servicio de cable al igual que con el servicio de internet, pocas personas utilizan redes sociales, la mayoría cuenta con celulares ven televisión y la programación que les gusta ver son noticias, pocas personas escuchan radio, compran sus alimentos en el mercado y el deporte que más practican es el fútbol.

### *Características psicográficas*

Los valores más destacados son la honestidad, servicio, amor y unidad, son personas humildes y sencillas, se interesan por aprender cosas nuevas y apoyar a sus semejantes.

Su comportamiento es relajado, salen a trabajar en los alrededores de sus viviendas, interesados en aprender sobre cosas que los rodean, empáticos con sus semejantes, usualmente sus hábitos son muy comunes, son personas que se levantan muy temprano a trabajar, cuidan a sus hijos, van de compras al mercado, escuchan radio, juegan fútbol, salen a platicar con amigos y vecinos, ven televisión, la programación que más les gusta son los noticieros, novelas, algunos ven documentales y series de acción.

Se ven influenciados por la cultura visual popular y periódicos amarillistas.

### *Características geográficas*

Parte del basurero está ubicado en la Zona 3 de la capital, es un vecindario bastante amplio y en la parte trasera se encuentra el vertedero de basura, tiene la capacidad de acumular grandes cantidades de desechos provenientes de toda la ciudad, en sus alrededores existen familias asentadas en casas construidas de diferentes materiales; madera, lamina, cartón, cemento, entre otros.

## Relación grupo objetivo y la institución

La Asociación Casa del Alfarero se encuentra en los Alrededores del Basurero de la Zona 3, sus instalaciones son aptas para atender a varias personas cuyo objetivo es brindarles apoyo en el área de salud, moral, educativo y espiritual, atendiendo niños y adultos. Las actividades por las cuales se relacionan se deben a la labor social que desempeña la asociación.

La relación directa se da a través de los niños y jóvenes que asisten a la asociación por tutorías, y con los padres de familia que son dirigidos por los líderes comunitarios que son capacitados en la asociación.

# Planeación operativa

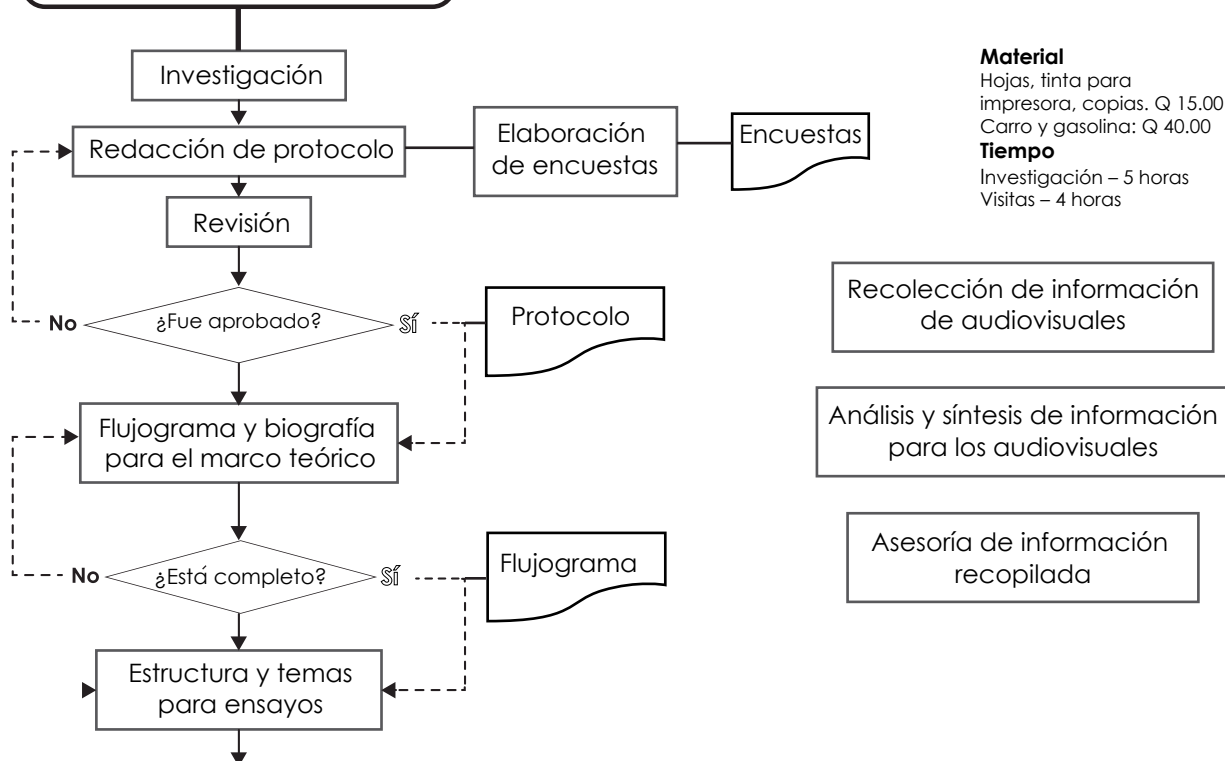
Capítulo

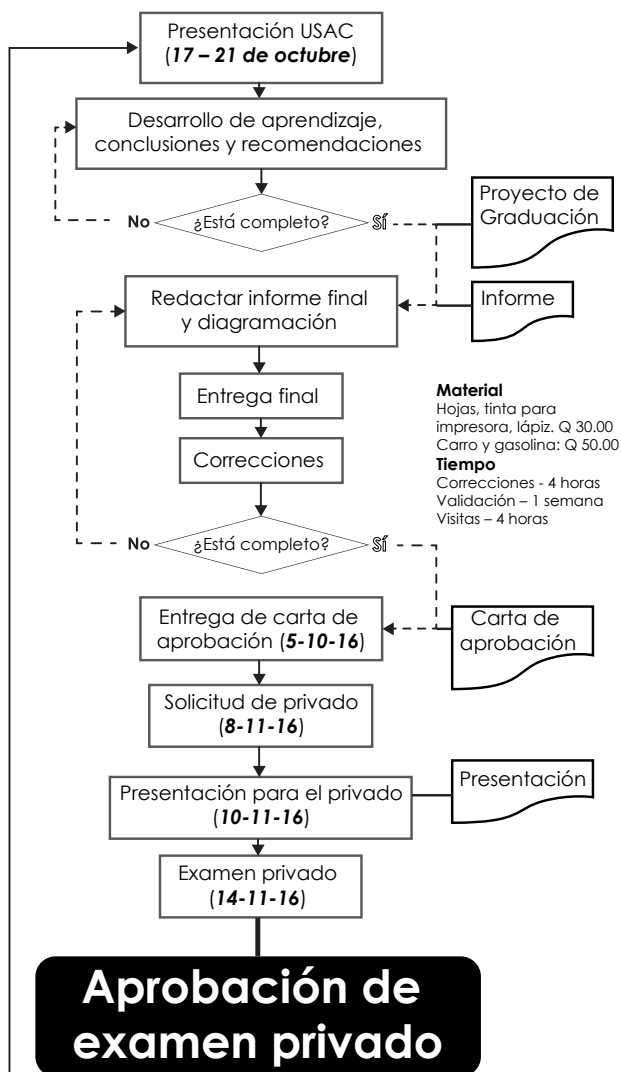
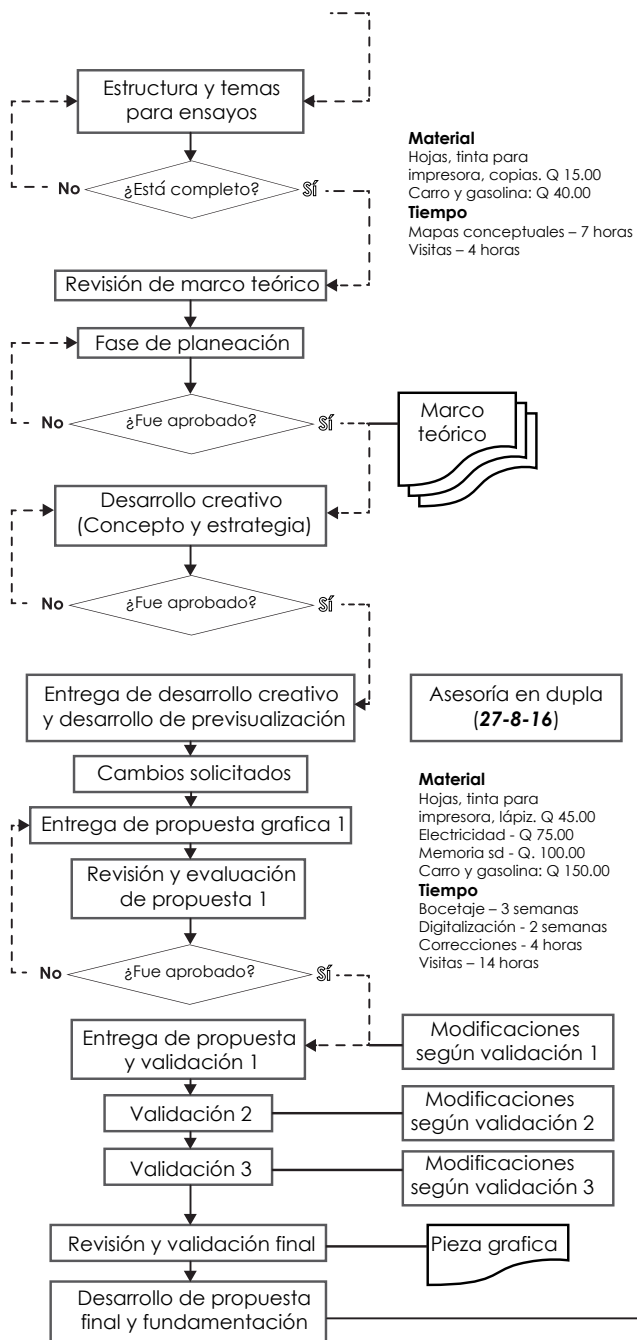
3

- Flujograma
- Cronograma de trabajo
- Previsión de costos

# Flujograma

## Proyecto de Graduación







# Cronograma

## Cronograma

### Julio



Asociación Guatemalteca  
Casa del Alfarero

V L M M J V S  
22 25 26 27 28 29 30

Presentación normativa del PG  
Revisión y ajuste de protocolo,  
Identificar actividades y tareas

Fase de  
planeación  
operativa

### Agosto

L M M J V S L M M J V S L M M J V S L M M J V S L M M  
1 2 3 4 5 6 8 9 10 11 12 13 15 16 17 18 19 20 22 23 24 25 26 27 29 30 31

Selección de proyectos A, B y C  
Visita a institución  
Definición de piezas gráficas  
Selección de temas a investigar  
Recopilación de información  
Planeación operativa  
Desarrollo de marco teórico  
Asesoría  
Desarrollo de marco teórico  
Elaboración de ensayo

Fase de  
desarrollo  
del marco  
teórico

# Septiembre

		J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Fase de definición creativa	Briefing de diseño	●	●																												
	Recopilación referentes visuales			●	●	●	●																								
	Plantear estrategias de diseño					●	●	●	●	●	●																				
	Definir concepto creativo												●	●																	
	Definir premisas de diseño														●	●															
	Evaluación de alternativas																●														
	Procesos de bocetaje																	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	Desarrollo de propuesta grafica																												●	●	●
	Validaciones																													●	●

# Octubre

		S							L							M							J							V							S							L							M							J							V							S							L																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Informe final	Elaboración de propuesta final	●	●	●	●	●	●	●	●																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

# Fechas importantes

20

Agosto

1era.  
Entrega  
avances  
proceso  
EPS

17

Septiembre

2da.  
Entrega  
avances  
proceso  
EPS

22

Octubre

3era.  
Entrega  
avances  
proceso  
EPS

12

Noviembre

Clausura  
final EPS  
2016

# 4

## Capítulo

# Marco Teórico

En el siguiente capítulo se encuentran los temas que se tomaron como base teórica que sirven como fundamento para el desarrollo del proyecto

# Diseño de material audiovisual para fortalecer los hábitos de higiene en las comunidades del basurero ubicado en Zona 3 de la capital.

## *Aspectos importantes a considerar dentro de la comunidad*


La asociación Casa del Alfarero apoya a las comunidades que están ubicadas en los Alrededores del Basurero de la Zona 3, uno de sus objetivos es desarrollar campañas que eduquen a la comunidad en temas referentes a la salud e higiene, los temas a abordar tienen como fin mejorar el estilo de vida, prevenir enfermedades y cambiar los hábitos de higiene.

Los temas que se desean impartir son:

- Higiene personal y las 10 reglas de oro de la OMS.
- Enfermedad diarreica y deshidratación.
- Enfermedades transmisibles por vectores: descripción y prevención.
- Automedicación y sus riesgos.

“El término higiene se refiere a la limpieza y el aseo, ya sea del cuerpo como de las viviendas o los lugares públicos. Se puede distinguir entre la higiene personal o privada (cuya aplicación es responsabilidad del propio individuo) y la higiene pública (que debe ser garantizada por el Estado)”. (Pérez Porto y Merino, 2016).

Teniendo en cuenta que la responsabilidad de la higiene empieza desde nuestra casa, llegando también a los alrededores ya sea de donde vivimos o transitamos, la higiene es un tema que influye en la salud de las personas, quienes se ven afectados a corto y largo plazo, afectando la calidad de vida, provocando enfermedades contagiosas, por lo que es preocupante que el área en donde se habita no sea higiénica.



Personas que habitan en lps alrededores del basurero de Zona 3, están en constante peligro, debido a que están cerca del área de los desechos tóxicos, rodeados de bacterias, microbios e insectos que pueden afectar su salud. Por esto es aún más importante el cuidado de la higiene de las comunidades, para evitar epidemias y disminuir los casos de mortalidad por enfermedades.

Según la OMS (Organización Mundial de Salud) "Contempla las enfermedades debidas a alimentos contaminados como a uno de los problemas sanitarios de más amplia difusión en el mundo contemporáneo. En los niños y los ancianos las consecuencias pueden ser fatales." (Gonzales, 2012).

La OMS ha dictado 10 reglas de oro que responden en estos errores ofreciendo posibilidades de reducir el riesgo de que los patógenos alimentarios puedan contaminar los alimentos, sobrevivir o multiplicarse.

Las reglas son las siguientes:

1. Por seguridad, elige alimentos procesados.
2. Cuece bien la comida.
3. Cómete los alimentos cocinados inmediatamente.
4. Guarda los alimentos cocinados cuidadosamente.
5. Si tienes que recalentar los alimentos, hazlo bien.
6. Evita el contacto entre los alimentos crudos y cocidos.
7. Lávate las manos tantas veces como sea necesario.
8. Se deben mantener todas las superficies de la cocina escrupulosamente limpias.
9. Protege los alimentos de los insectos, roedores y otros animales.
10. Utiliza solamente agua potable.

Los datos de la OMS indican que los responsables, en la mayor parte del mundo de una gran proporción de los episodios de enfermedades alimentarias, son solo un pequeño número de factores.



Los errores más frecuentes incluyen:

- La preparación de alimentos demasiado alejada del tiempo de consumo.
- Alimentos preparados mantenidos demasiado tiempo a temperaturas que permiten el crecimiento bacteriano.
- Calentamiento no adecuado.
- Contaminación cruzada.
- Manipulador de alimentos infectados o “colonizados”.


Esta información utilizada de forma correcta ayudará a las comunidades a tomar mejores decisiones al momento de consumir alimentos y mejorar su higiene, para la prevención de enfermedades.

Las personas deben apropiarse de buenos hábitos para que su vida sea buena y saludable, los hábitos son como costumbres que se adquieren y se realizan casi automáticamente. Esto es importante en el tema de salud, para poder tener los hábitos de higiene y que esto no permita que no se contamine fácilmente con cualquier bacteria o enfermedad.

¿Qué es Hábito?

“Nos referimos a un hábito cuando hacemos referencia a un acto que tomamos por costumbre, es una acción que alguien realiza tantas veces que “Se vuelve un hábito para ella”, Los hábitos por lo general son movimientos sencillos de las personas para complementar su vida de momentos y funciones, muchas veces un hábito puede ser una distracción para quien lo realiza, son costumbres, propias del ser humano que se adaptan al entorno que los rodea. Los hábitos pueden ser los corresponsales de una manía, la cual llega a convertirse en obsesión en ciertos casos.” (Hugo, Garrido. 2016).

Por lo tanto el educar a las comunidades, para mejorar sus hábitos de higiene es uno de los objetivos principales, para que este tipo de acciones sea transmitido por generaciones y se mejore no solo en su comunidad sino se expanda hacia demás comunidades con los mismos problemas ya sea económicos o que se vean afectados por su entorno.



El hábito es algo que se transmite también por generaciones, esto dará como resultado que las futuras generaciones vayan mejorando y optimizando los hábitos para su beneficio.

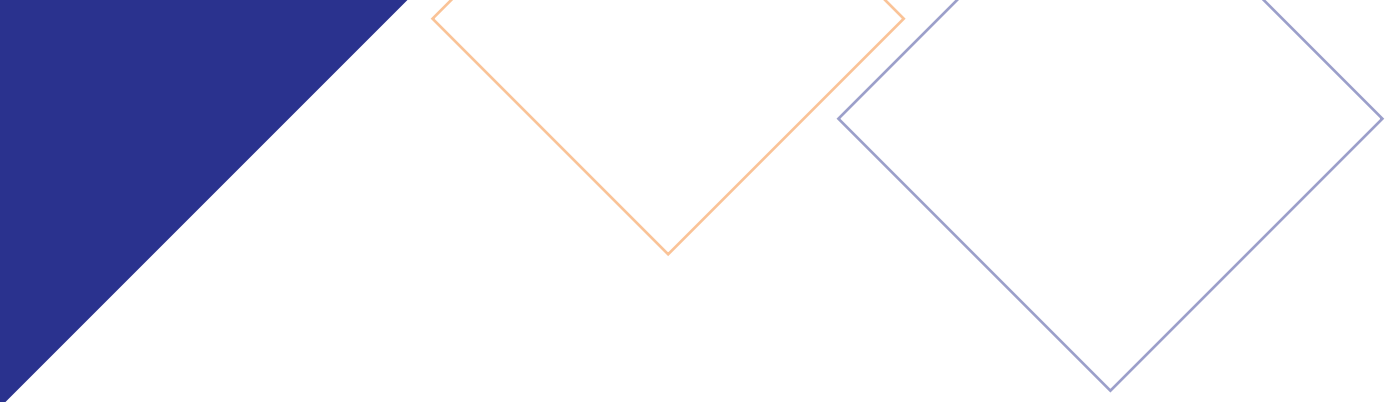
La alimentación es necesaria para que los seres humanos puedan tener un buen desempeño tanto física como mentalmente, por esto deben ser alimentados de manera correcta y que tengan los nutrientes que su cuerpo necesita para tener energía, esto se ve afectado cuando los alimentos no son los adecuados o se encuentran en mal estado ya sea por descomposición o por falta de limpieza a los alimentos o al área en donde se cocina, lo cual causa enfermedades en sus consumidores.

“La limpieza es una de las actividades más importantes y necesarias que se deben realizar en los diferentes espacios que uno transita, tanto en el ámbito doméstico y familiar como en el laboral o en espacios públicos compartidos con miles de personas. Las acciones de limpieza son muy variadas y muchas veces requieren cierto conocimiento para determinados objetos o espacios particulares.” (Anon, 2016).

Vemos que la limpieza es importante para poder conservar sin bacterias, parásitos y virus que puedan ser contaminantes de los lugares que se recorren o habitan, así también eliminar la basura o cualquier tipo de suciedad.

Algunas consecuencias son enfermedades causadas por la falta de higiene y limpieza.

“La diarrea es un trastorno cuya principal característica es la evacuación de heces acuosas más de tres veces al día. El cuerpo no absorbe los líquidos ni los nutrientes y puede haber síntomas de fiebre, molestia abdominal, náuseas, diarrea con sangre, pérdida del apetito y por supuesto necesidad urgente de usar el baño. La diarrea ocurre cuando el colon no absorbe suficiente fluido y llega al exterior sin que el cuerpo haya recibido todos sus nutrientes. Normalmente es por una infección bacteriana. Alimentos o bebidas en dudosas condiciones sanitarias son las que provocan la mayoría de los casos.” (Viajeporguatemala.com, 2016).



Según la OMS la diarrea es una de las causas principales de mortalidad y morbilidad en la niñez en el mundo, y generalmente es por agua o alimentos contaminados, en el mundo existen 780 millones de personas que carecen de agua potable, esta enfermedad es frecuente en países en desarrollo.

Esta enfermedad puede matar tanto a niños como ancianos, siendo ellos los más vulnerables, este es un problema que se puede prevenir mediante acceso al agua potable y servicios adecuados de saneamiento e higiene.

Una de las consecuencias que trae la diarrea es la deshidratación, ya que esta enfermedad causa vómitos, sudor, heces líquidas, orina constante y acelera la respiración, es por eso que el cuerpo pierde agua y electrolitos, cuando está perdida no se restituyen, se produce la deshidratación.

Es este tipo de enfermedades a las que constantemente están expuestos los habitantes de las comunidades, quienes a causa del ambiente contaminado es muy fácil el que cualquier familiar pueda infectar ya sea alimentos o el agua de su hogar, si no tiene una buena higiene.

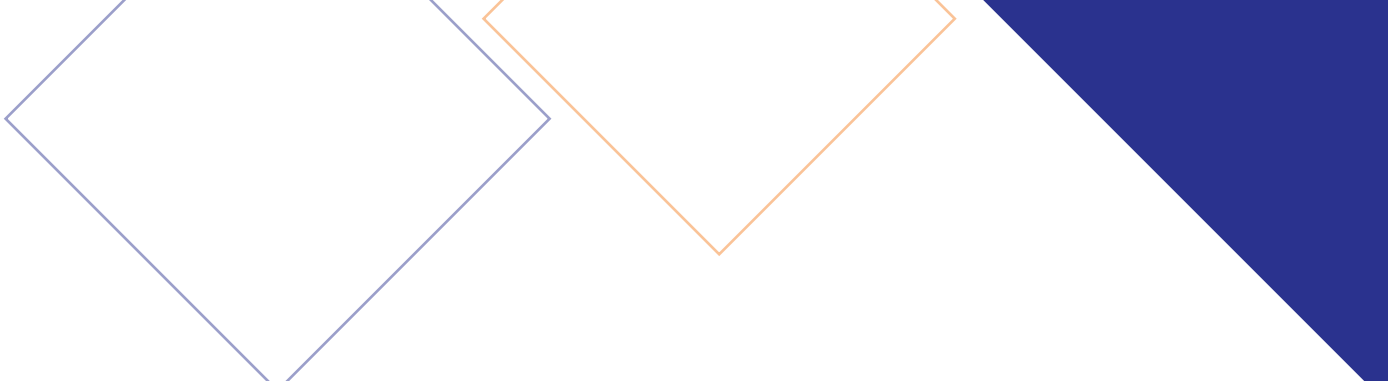
“Los vectores son organismos vivos que pueden transmitir enfermedades infecciosas entre personas, o de animales a personas. Muchos de esos vectores son insectos hematófagos que ingieren los microorganismos patógenos junto con la sangre de un portador infectado (persona o animal), y posteriormente los inoculan a un nuevo portador al ingerir su sangre.” (OMS, 2016).

En las comunidades de Zona 3 y de Guatemala en general, las enfermedades transmitidas por vectores más comunes son:

- Dengue
- Zika
- Chikungunya

Estas tres enfermedades ha aumentado su porcentaje de infección en los últimos años, por lo que en varias partes del país se están realizando diferentes jornadas de información, para la prevención y el cuidado del entorno, que puede evitar la contaminación y brotes de este tipo de insectos que transmite la enfermedad .





“En los últimos años, la globalización de los desplazamientos y el comercio, la urbanización no planificada y los problemas medioambientales, entre ellos el cambio climático, están influyendo considerablemente en la transmisión de enfermedades. Algunas, como el dengue, la fiebre chikungunya y la fiebre del Nilo Occidental, están apareciendo en países en los que hasta hace poco eran desconocidas.” (OMS, 2016).

“Un medicamento es una sustancia con propiedades para el tratamiento o la prevención de enfermedades. También se consideran medicamentos aquellas sustancias que se utilizan o se administran con el objetivo de restaurar, corregir o modificar funciones fisiológicas del organismo o para establecer un diagnóstico médico.” (Ormaechea, 2015).

Debido a la situación vivida en las comunidades de nivel socioeconómico bajo, estas se auto medican, por evitar ir al doctor ya sea por falta de dinero o por ciertas costumbres, la automedicación puede tener resultados que beneficien o dañen al paciente, en cualquiera de los dos casos la persona que se auto medique debe tener un conocimiento sobre lo que está haciendo, y no hacerlo solo por consejo de amigos o familiares, en todo caso si estas personas tienen conocimientos de lo que están recomendando puede que sea buena la automedicación, de lo contrario lo mejor es asesorarse con un médico, ya que podría empeorar el problema o causar más problemas de los ya adquiridos.

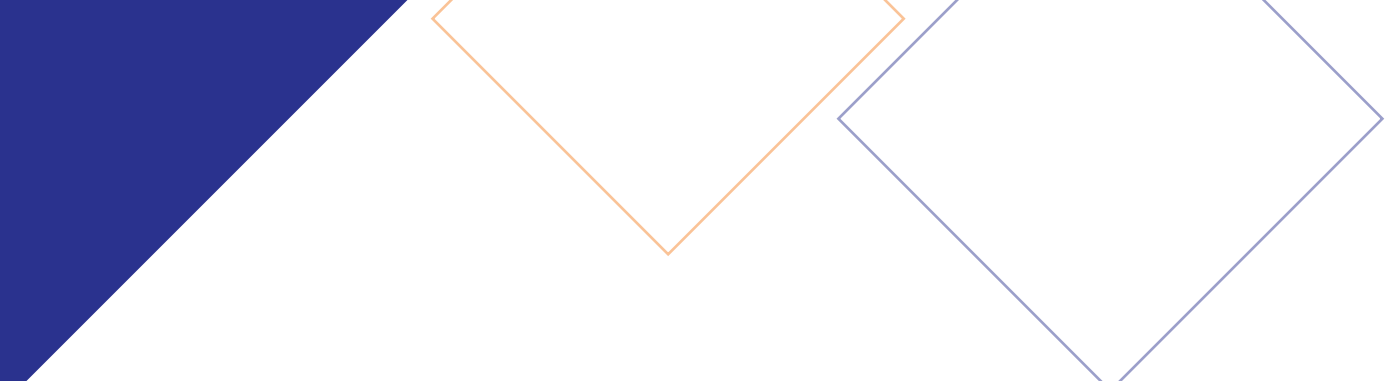
Algunos de los efectos negativos de la automedicación son:

- Efectos secundarios
- Intoxicación
- Dependencia o adicción
- Falta de efectividad

No todo en la automedicación es malo, ya que con la debida información y datos importantes acerca de la enfermedad del paciente, este puede saber qué hacer en caso de algunos síntomas, siempre y cuando se eduque e informe en el tema.

### ***El poder del diseño como herramienta***

A lo largo del tiempo se ha intentado formalizar un concepto que defina al diseño gráfico de una forma concreta y simple. Esto se debe a que muchas personas consideran que un diseñador gráfico es un artista ya que el trabajo que realiza es la creatividad a través de ideas e imágenes cuyo objetivo es comunicar.



Los audiovisuales son creaciones que tienen imágenes y sonidos, las cuales pueden observarse en videos, películas, cortos, etc.

“Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.” (RAE, 2016).

Uno de los que es llamado el padre del término del diseño gráfico fue William Addison por haber trabajado con material publicitario en varios formatos, como carteles y panfletos hasta anuncios en revista y periódicos.

El diseño es un proceso de creación visual que tiene un propósito. A diferencia de la pintura que son visiones personales. El diseño gráfico tiene ramas más prácticas ya que debe crear visuales que atraigan los ojos de un consumidor y a su vez transmitir un mensaje específico.

El diseño continua su evolución y expansión, a lo largo de los años sigue modelos de expresión, códigos, formas y géneros ya existentes. En buenos términos un buen diseño es la expresión visual de la esencia de algo, para esto la creación de un visual requiere de varios factores que influyen a la hora de trabajarlo, ya que su objetivo final es atraer los sentidos de las personas para que tomen una decisión.

Según Bruno Murani (1985) dice que la comunicación visual es prácticamente todo lo que nuestros ojos pueden ver, y esta puede ser casual o intencional.

Según el animador norteamericano Gene Deitch. (2013). “animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.”

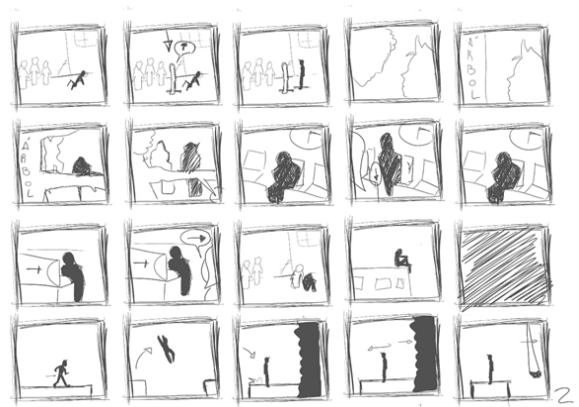
La animación es una técnica utilizada debido a su versatilidad y la importancia que se le da en un audiovisual es bastante alta ya que hace que el video sea más dinámico y llamativo, al mezclar la técnica de ilustración lo hace más completo.

Existen diferentes tipos de animación, algunas de ellas son:

- Dibujo animado, consiste en dibujar cada fotograma para lograr la animación.
- Stop Motion, este consiste en tomar fotografías de un objeto, muñeco o cualquier cosa a la que se le quiera animar, dándole movimiento cada vez que se toma una imagen nueva.

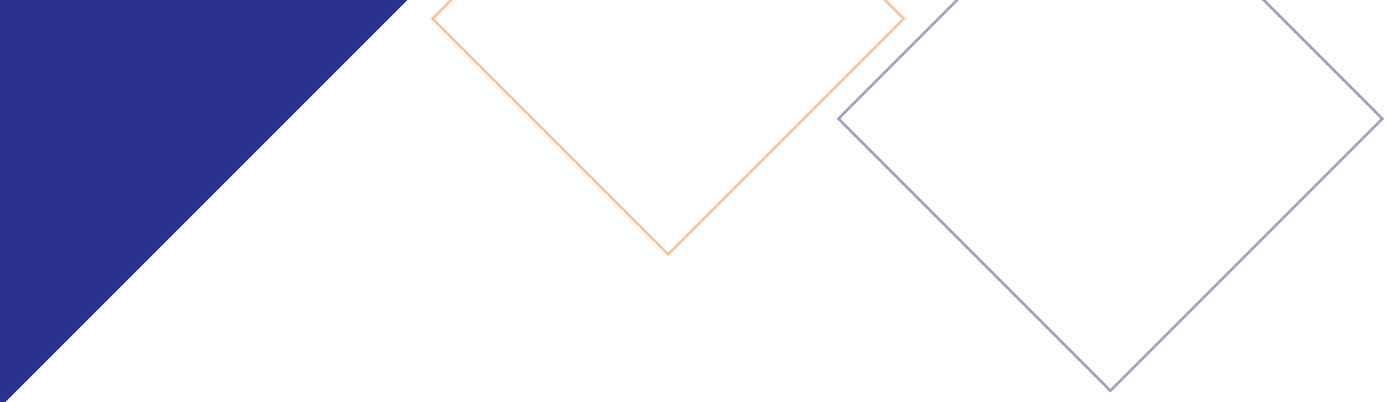
- Pixilación, Se denomina pixilación a una variante del stop-motion, en la que se animan personas u objetos cotidianos. Para ello se fotografía repetidas veces desplazando ligeramente el objeto.
- Puppertoons, se compone de los términos puppet –marioneta- y cartoons –dibujos animados-. Ya que se trataba de animar las marionetas siguiendo la técnica clásica de animación de los dibujos, o sea, una figura del personaje diferente para cada fotograma.
- Animación en 3D, hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones. Se realiza mediante un proceso denominado renderización, que genera una imagen 2D desde un modelo de 3D.

“El Storyboard es un conjunto imágenes mostradas en secuencia, con el fin de previzualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo.” (JHON URBANO, 2015).



Recuperado de <http://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html> el 7 de septiembre de 2016.

Este es un proceso que facilita la forma en que se previzualiza la secuencia de un audiovisual, es un bocetaje en el medio audiovisual, se definen las tomas, personajes, posiciones, etc. No existe un formato específico de cómo hacer un Storyboard, es más ni es necesario ser el mejor dibujante para realizar uno, es suficiente explicar bien lo que se desea en la escena y que el boceto se entienda para que los que ejecuten este trabajo lo hagan basados en lo que sería su guía de grabación o animación.



El bocetaje es “Precisamente la fase importante del desarrollo entre el concepto y la forma, se encuentra el boceto, una herramienta indispensable que permite materializar lo que antes se encontraba únicamente en la mente del diseñador. En los contextos digitales, el storyboard para la narrativa audiovisual y el wireframe para la interactividad cumplen esta misma función.” (VILLA ÁLVAREZ, 2016).

Los medios audiovisuales son un canal y una herramienta didáctica que puede apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación. Es por eso su importancia dentro del ámbito educativo, viéndolo desde el punto de vista de la enseñanza como el aprendizaje.

Dentro de las técnicas audiovisuales y auditivas se puede obtener un apoyo para la enseñanza educativa ya que facilita la comprensión e interpretación de las ideas. La eficiencia de los medios audiovisuales en la enseñanza están basados en la percepción a través de los sentidos.

### Ventajas al utilizar audiovisuales

- Presentar los temas o conceptos de un tema de una manera objetiva, clara y accesible.
- Proporcionar al aprendiz medios variados de aprendizaje.
- Estimulan el interés y la motivación del grupo.
- Acercan a los participantes a la realidad y a darle significado a lo aprendido.
- Permiten facilitar la comunicación.
- Complementan las técnicas didácticas y economizan tiempo.

Los audiovisuales pueden ser educativos en la medida en que influyan sobre lo que los individuos aprenden y sobre la manera en que aprenden, es decir, sobre sus saberes y sobre su relación con el saber, sobre el proceso donde se mezclan razón y emoción, información y representación.

Dentro de los elementos más importantes de los audiovisuales existe gran integración de procesos y medios para que puedan ser posible, como imagen, sonido, texto, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, animaciones, personajes, etc. Para que en conjunto se concrete una idea general a comunicar.

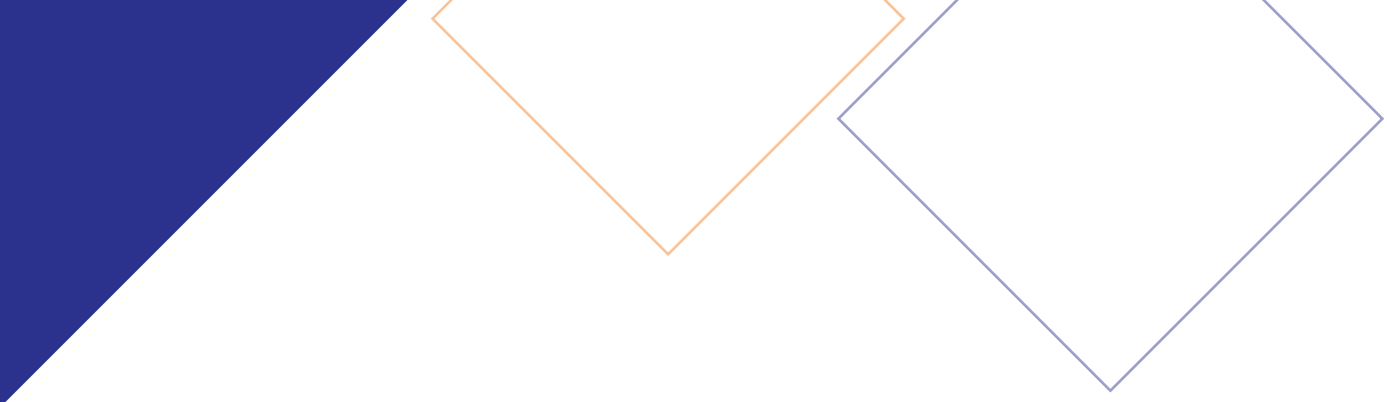
### ***Incidencia del diseño en temas de higiene y salud***

“El concepto de empoderamiento se utiliza en el contexto de la ayuda al desarrollo económico y social para hacer referencia a la necesidad de que las personas objeto de la acción de desarrollo se fortalezcan en su capacidad de controlar su propia vida. También puede ser interpretado el empoderamiento como un proceso político en el que se garantizan los derechos humanos y justicia social a un grupo marginado de la sociedad.” (Alvarado y Sandoval, 2004).

La asociación Casa del Alfarero, se dedica a generar programas de desarrollo para las áreas de las comunidades que viven en los alrededores del basurero de Zona 3 de la ciudad de Guatemala, preocupándose en que sus habitantes mejoren su calidad de vida, esto lo logran a través del desarrollando de proyectos para los habitantes, a su vez hace que se incorporen y logren el empoderamiento de los mismos.

Entre los proyectos y las áreas en las que se enfoca la asociación es la salud, educación, desarrollo familiar, nutrición, Micro-empresa y desarrollo comunitario.

Esta vez la asociación está interesada en llevar un taller de higiene para los habitantes de las comunidades, ya que el área en la que habitan día a día se encuentran expuestos a todo tipo de enfermedades causadas por la falta de higiene, este problema tiene en alerta a la asociación ya que debido al aumento de enfermedades virales y enfermedades transmitidas por vectores, es por eso que en su próximo proyecto desean enfocarse en mejorar los hábitos de higiene personal y el cuidado del medio ambiente que los rodea, para evitar lugares contaminados que puedan crear brotes de insectos que transmiten enfermedades.




Los habitantes desconocen la importancia del cuidado de la higiene y su entorno, datos importantes como las 10 reglas de oro de la Organización Mundial de la Salud con las cuales se pueden evitar la contaminación a través de alimentos, la cual puede causar diarrea y deshidratación, si no es tratada de manera adecuada y a tiempo, puede tener consecuencias muy graves en los afectados.

“La OMS contempla las enfermedades debidas a alimentos contaminados como a uno de los problemas sanitarios de más amplia difusión en el mundo contemporáneo. En los niños y los ancianos las consecuencias pueden ser fatales.” (Gonzales, 2012).

El elemento gráfico combina imágenes fáciles de entender y textos para poder comunicar información de una manera más visual para así facilitar su comprensión y a la vez la transmisión de información, las ilustraciones ayudan al lector para que el mensaje se pueda interpretar y entender con facilidad.

De acuerdo a lo anterior se pudo detectar que en la comunidad las personas han sido informadas con bifoliales y afiches, sobre el cuidado de la higiene, sin embargo se observó que por motivos de educación, muchas veces se utilizaban herramientas para informar a los habitantes pero no son del todo efectivas, es por eso que se debe buscar la mejor forma de explicar y llegar a todos, haciéndolo de una forma sencilla, clara y concisa, para que así el grupo objetivo pueda captar el mensaje.



Los audiovisuales apelan a la utilización de los sentidos del oído y la vista para transmitir mensajes, es por eso que combinan sonido e imágenes, esto hace que un mensaje sea más fácil de percibir y por ende comprender.

Tomando en cuenta lo antes mencionado y de estudiar al grupo objetivo se tomó la decisión de transmitir el mensaje a través de audiovisuales, utilizando la técnica documental y de animación, debido a la poca educación de la comunidad adulta, son pocas las personas que pueden leer y escribir, por lo cual en los audiovisuales se mostraran ejemplos de cómo se debe proceder para mejorar la higiene y mantener las áreas libres de insectos, se utilizara poco texto y se utilizará un personaje, quien servirá como guía para las indicaciones de los temas.

Además por solicitud de la asociación y su necesidad de tener un representante en un personaje que pueda seguir siendo utilizado para otros proyectos futuros, se decidió por la elaboración del mismo, el cual fue inspirado en los voluntarios que apoyan a la asociación.

“El programa de voluntariado, es un trabajo el cual implica dedicación y esfuerzo. Es una opción personal y libre que requiere un compromiso con una organización que dirige nuestra participación, la cual será gratuita y siempre a favor de las personas y comunidades vulnerables.” (FUNDATED, 2013).

La creación del personaje con una historia detrás, se utiliza para que el grupo objetivo, tenga empatía hacia el personaje y con esto conseguir mejor memorabilidad acerca de los mensajes que se desean transmitir.



# Definición creativa

Capítulo

5

En el siguiente capítulo se evidencian las herramientas utilizadas para el desarrollo del concepto y creación gráfica.



# Brief creativo de diseño

## ***Sobre la Institución***

¿Quién es?

Casa del Alfarero es una asociación sin fines de lucro que apoya las comunidades que viven a los Alrededores del Basurero de la Zona 3 de la capital.

¿A qué se dedica?

Se enfocan en mejorar la calidad de vida de las comunidades alrededor del basurero de Zona 3, brindando apoyo el área de salud, educación y alimentación.

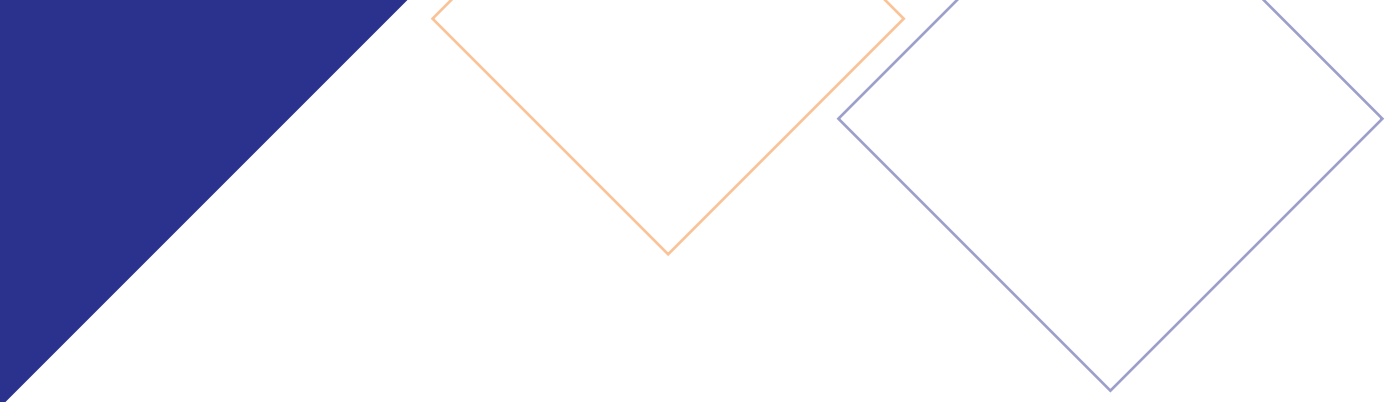
Defina en una sola frase la institución:

Progreso comunitario.

## ***Sobre el Grupo Objetivo***

¿Cuál es la característica principal del grupo objetivo?

Son personas de escasos recursos y con educación primaria, padres de familia y jóvenes que están estudiando entre primaria y diversificado.



¿Cómo percibe a la institución?

A través del apoyo a los jóvenes con tutorías y refuerzos de sus clases, jornadas médicas y de salud.

¿Cómo se puede llegar a ellos?

A través de redes sociales o visitando directamente la sede que queda a orillas de las comunidades alrededor del basurero.

### ***Sobre el entorno o contexto***

¿Qué tendencias o cambios afectan el trabajo de la institución?

La falta de educación, la delincuencia, el nivel socioeconómico, la salud.

¿Qué función desempeña la institución en la sociedad?

El desarrollo de las comunidades con pocos recursos.

### ***Sobre las estrategias de comunicación***

¿Hay parámetros establecidos por la institución a nivel de comunicación institución?

La institución ya cuenta con imagen corporativa.

¿Qué está el cliente tratando de comunicar y por qué?

Información acerca de la higiene y salud, para evitar enfermedades que afecten el desempeño de las personas.



### ***Sobre la gestión del proyecto***

¿Cuál es la dificultad a resolver?

Higiene y salud de los habitantes.

¿Cuál es el propósito del proyecto de diseño? ¿Para qué se hace?

Comunicar de manera eficiente información de manera visual para el cuidado de la higiene y la prevención de enfermedades transmitidas por vectores.

¿Cuál es el área que se va a abordar desde diseño?

Material educativo a través de diseño audiovisual y material impreso.

¿Cuál es el tono de comunicación?

Educativo.

¿Qué requerimientos tiene el proyecto?

Diseñar material que apoye a los líderes comunitarios para educar a las comunidades sobre la higiene, manteniendo siempre su línea gráfica.

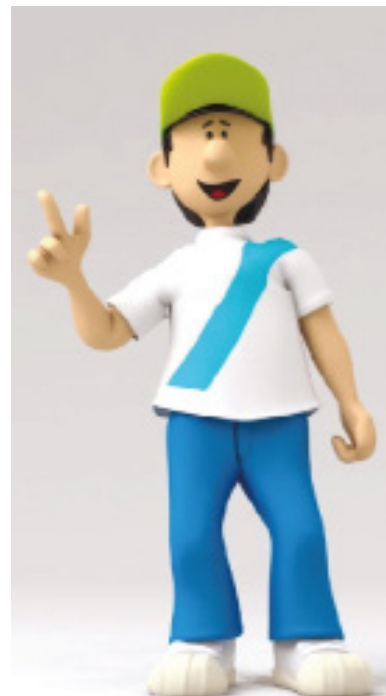
¿Qué requisitos determinamos para el proyecto?

Creación de personaje para proyectos futuros.

## Recopilación de referentes visuales



Personaje Doctor Muelitas, es de la empresa Colgate, lo utilizan para educar acerca del hábito de lavar los dientes e informar acerca de la higiene bucal.



Personaje Simon Tax, es de la empresa SAT, es utilizado para informar acerca de los beneficios al país que provienen de los impuestos que se pagan, también es utilizado para explicar algunos pasos para realizar procesos.

# Descripción de la estrategia de las piezas de diseño

## Pieza

### *Audiovisual*

#### *Ventajas*

- La asociación puede ayudar en las reuniones con los líderes aprovechando que la comunidad está reunida.
- Su fácil copia para distribuir a otras comunidades y sedes.
- Es atractivo para los niños que acuden a tutorías.
- Se puede seguir utilizando a largo plazo.

#### *Desventajas*

- Se necesita un proyector o computadora para ser visto.
- La producción es algo costosa al igual que los medios en que se reproduce.
- El grupo podrá verla solo cuando la asociación la reproduzca.

Debido a que la institución requiere audiovisuales para comunicar al momento de dar sus talleres, se tomó en cuenta como aporte principal la creación de los mismos, adicional y como un refuerzo a la información brindada se repartirán afiches y se colocaran infografías, como soporte a los temas impartidos.

### ¿Qué?

- Higiene personal y las Diez reglas de oro de la OMS.
- Enfermedad Diarreica y Deshidratación.
- Enfermedades transmisibles por vectores: Descripción y Prevención.
- Automedicación y sus riesgos.

### ¿Para qué?

#### Objetivo de la institución:

Mejorar el estilo de vida y la salud de los habitantes de las comunidades alrededor del basurero de la Zona 3.

#### Indicadores de logro:

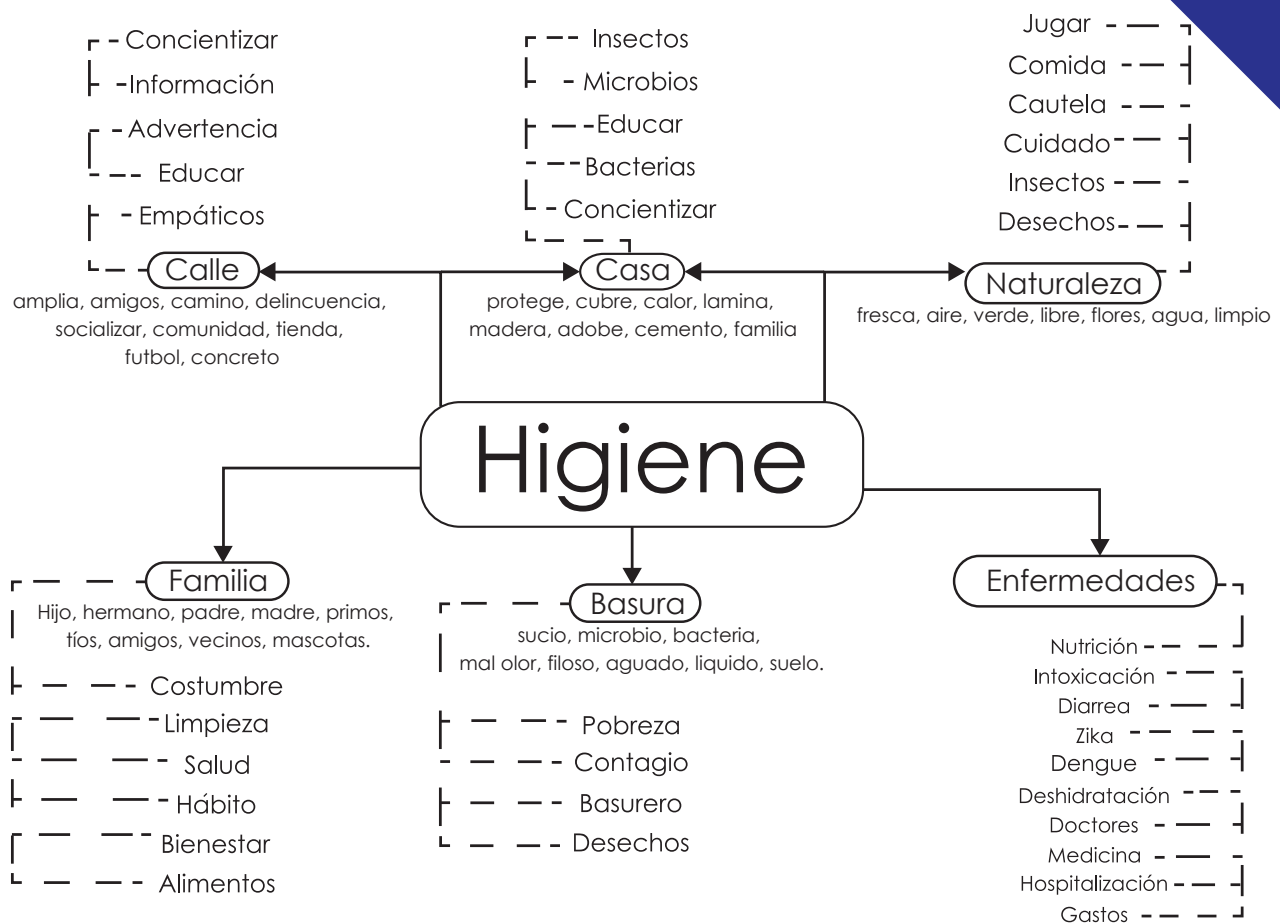
- Hábitos de los padres de familia en reuniones comunitarias.
- Hábitos de los niños dentro de la asociación al momento de comer y limpiar.
- Evaluaciones constantes sobre el tema de higiene y limpieza.

### Resultados esperados:

- Disminuir las enfermedades a causa de la mala higiene en los alimentos.
- Disminuir contagio de enfermedades transmitidas por vectores.
- Disminuir enfermedad de deshidratación y diarrea.

# Definición del concepto creativo y premisas de diseño.

*Técnicas utilizadas para el desarrollo de concepto e insight.*



# Ideart

## *La persistencia de la memoria*

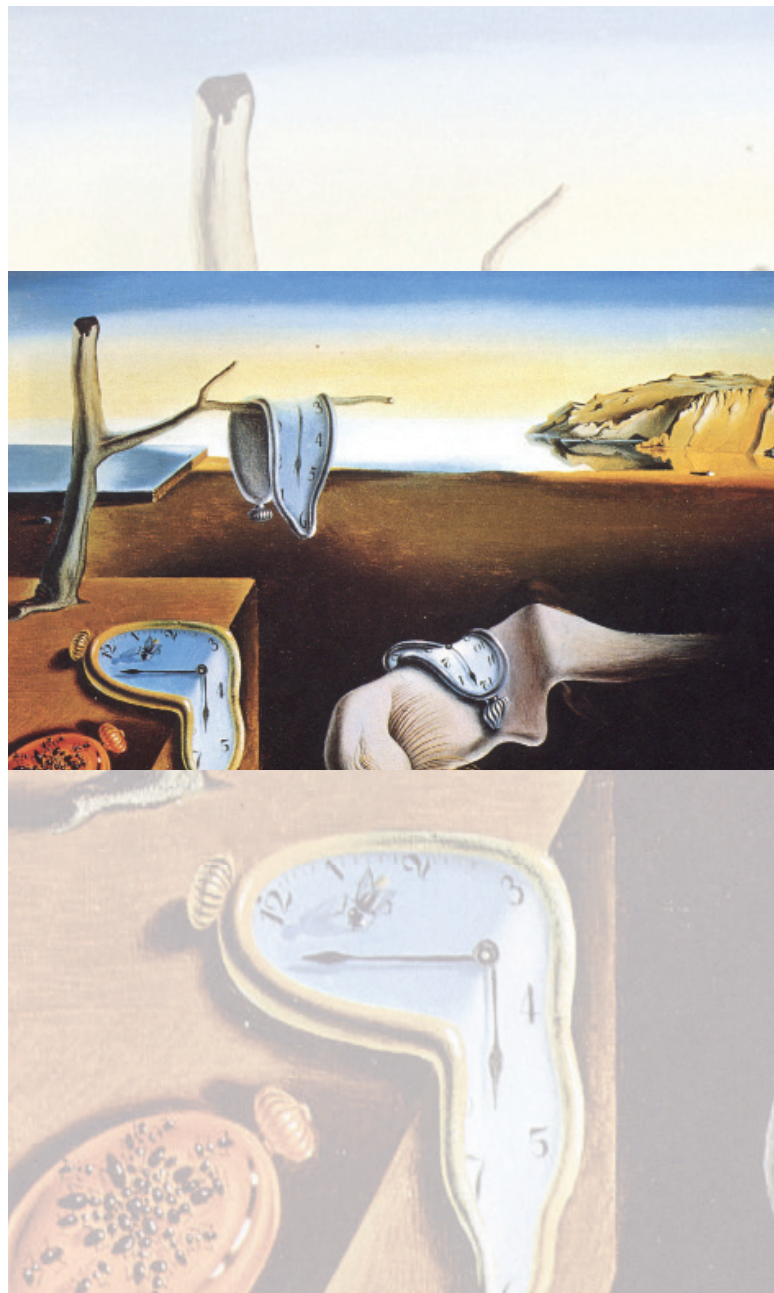
Artista: Salvador Dalí  
Tamaño: 24 cm x 33 cm  
Ubicación: MoMA (desde 1934)  
Período: Surrealismo  
Técnica: Pintura al aceite  
Fecha de creación: 1931

Obra  
Los relojes se derriten

Un cielo azul y tierra limpia  
Azul, amarillo y anaranjado  
Las moscas en el reloj  
Árbol seco  
Hormigas sobre un envase  
Varios relojes

Proyecto

El tiempo se acaba o sigue corriendo  
Más oxígeno y libertad  
Colores de la institución  
Higiene a tiempo  
Sin higiene no hay vida  
Comunidad limpia  
Higiene a tiempo





## ***Resultados***

### ***Lista***

Nuestra higiene  
Un hogar limpio  
Nuestro hogar  
Salud por nuestra familia  
Higiene para todos  
Por mi familia  
Mi cuerpo, mi comunidad  
Limpieza para nuestra salud  
Comunidad saludable  
Sociedad saludable  
Así no se hace  
No todo lo que brilla es oro  
Mi casa es tu casa

### ***Conceptos***

Mi casa es tu casa  
Higiene a tiempo  
Es tiempo de higiene  
Aunque parezca limpio  
Mi higiene es tu higiene

### ***Insight***

No todo lo que brilla es oro  
Por mi familia  
El tiempo de mi vida

# Premisas

## Insight

El tiempo de mi vida

## Concepto

Higiene a tiempo

La buena higiene es salud, la salud es tiempo de vida, por lo tanto si se tiene una buena higiene, se tiene más tiempo de vida, y considerando que la enfermedad diarreica sigue siendo una de las principales causas de morbilidad directa o indirectamente en nuestro país, es necesario realizar una campaña para concientizar sobre las causas y de cómo prevenir este tipo de enfermedades.

## Premisa tipográfica

Tipografía tipo sans serif para titulares y contenido.

titulares

CODE BOLD  
ABCDEFGHI 12345

contenido

Corbel  
abcdefghi 12345

## Premisa lingüística

De tipo informativo

## Premisa cromática

Colores institucionales



## Premisa de formato

Video 1280 x 720

## Premisa icónica visual

Video tipo documental.

## Insight

No todo lo que brilla es oro

## Concepto

Aunque parezca limpio, puede que

Las personas se acostumbran a ciertos hábitos que no son sanos, como comprar comida en la calle, no lavarse las manos antes de comer o después de ir al baño, comer frutas y verduras sin lavar, entre otros, estos hábitos no son corregidos por falta de conocimientos, por pereza, por costumbre. Las personas llegan a pensar que por que algo se ve “bien” significa que está bien, no se cuestionan si donde compran su comida son higiénicos, si las frutas solo con soplarlas se pueden limpiar o con sacudirse las manos ya están limpios, o que no les interesa si ven una posa o algún estancamiento de agua, no creen que llegue a afectarlos, este tipo de comportamiento solo repercute en ellos mismos ya que es su salud la que luego se ve afectada.

## Premisa icónica visual

Elaboración de personaje que apoya la información y video tipo documental.

## Premisa tipográfica

Tipografía tipo sans serif para titulares y contenido.

titulares

**BEBAS NEUE**  
**ABCDEFGHI 12345**

contenido

Century Gothic  
abcdefghi 12345

## Premisa lingüística

De tipo informativo

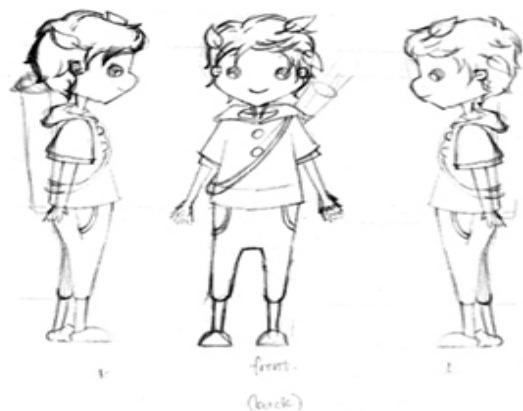
## Premisa cromática

Colores institucionales



## Premisa de formato

Video 1280 x 720



## Insight

Por mi familia

## Concepto

Mi higiene es tu higiene

La higiene personal es importante para una buena salud, pero muchas veces no se ve que la persona con poca higiene puede perjudicar a los que están a su alrededor. Una madre puede perjudicar a su familia al no lavar bien sus frutas o verduras, el hijo puede contaminar la comida de otros al tocarla y el padre contagiado con Zika, si el ambiente esta infestado con zancudos, puede contagiar a su familia, de la misma forma que cualquiera de los familiares pretenda ya sea auto medicarse o hacerlo con un miembro de su familia, puede afectar la salud de los demás.

## Premisa tipográfica

Tipografía tipo sans serif para titulares y contenido.

titulares

Gill Sans MT  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 12345

contenido

DK LEMON YELLOW SUN  
ABCDEFGHIJ 12345

## Premisa lingüística

De tipo informativo

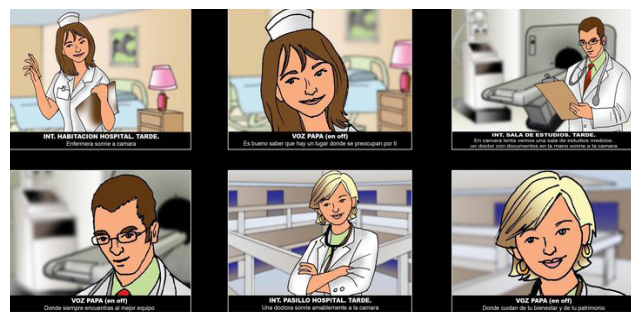
## Premisa cromática

Colores institucionales



## Premisa de formato

Video 1280 x 720



**Capítulo**

**6**

# **Producción gráfica**

Proceso de bocetaje  
y visualización del  
proyecto basado en el  
proceso creativo.

# Primer Nivel de Visualización

## Concepto

Mi higiene es tu higiene

Elementos

*Protagonista:* Comunidad

*Antagonista:* Situación

*Aliados:* Casa del Alfarero

*Conflicto:* Higiene

*Nudo:* Las familias están en desarrollo pero su contexto es desfavorable (pobreza, violencia, abandono, delincuencia).

*Desenlace:* Familias sanas y en desarrollo.

## Sinopsis

*Enfoque*

Objetivos

Contribuir con la educación de la comunidad que vive en los alrededores del basurero de la Zona 3, mediante el diseño de materiales que contengan temas referentes a la salud e higiene, por medio de proyectos de formación que ejecuta la Asociación Casa del Alfarero.

## Contenido

El material tendrá en cuenta la perspectiva humana (necesidad) y de servicio (gestión de recursos y voluntarios). Los audiovisuales se centran en la problemática y necesidades de las comunidades que rodean el basurero de la Zona 3 de la capital.

Se mostrarán los ambientes en los que se desarrollan, para poner en contexto al espectador, esto con apoyo de experiencias que demuestran la contaminación y como beneficia la higiene en estos casos.

### **Puntos Clave:**

#### Contextualización

- Ambientes
- Población

#### Necesidades

- Alimentación
- Servicio médico
- Salud
- Higiene

## Relatos

- Argumentos

### Presentación General

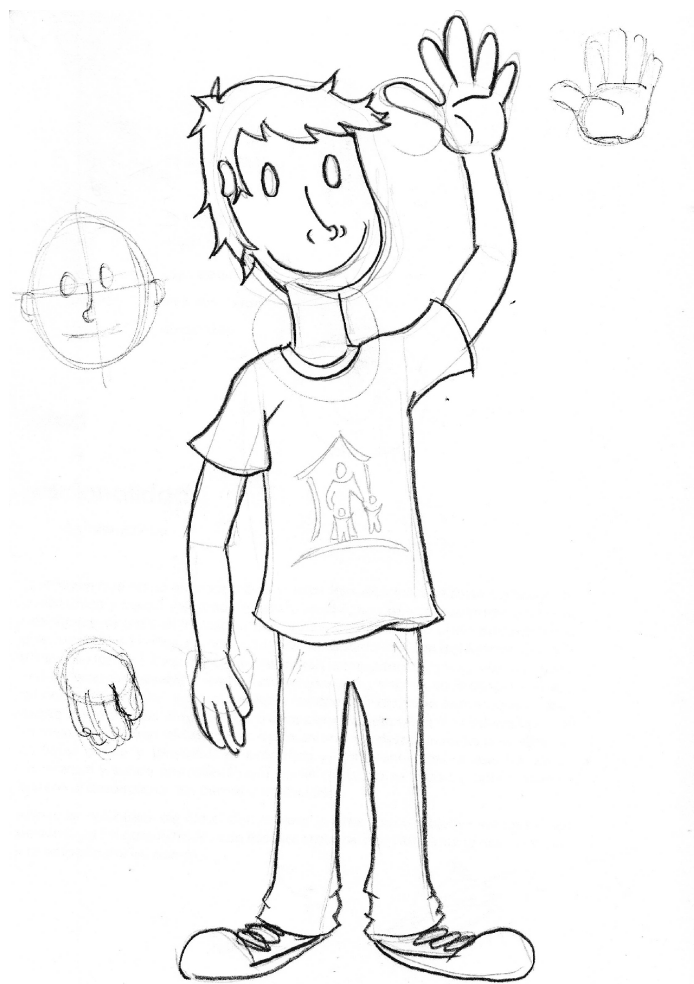
- Enfoque (Relaciones entre individuos, culturas y personas).
- Alcance (cuantas personas se han beneficiado).
- Motivación (Tomar las necesidades de las personas y mostrar su importancia).
- Forma de trabajo (para alcanzar objetivos, persona a persona).
- Qué buscan para las comunidades (salud).
- Estrategia (conectar por medio de la familia, el sentimiento).
- Qué creen que cambian por medio de los programas (economía o vidas).

### Resultados

- Familias felices y saludables
- Disminución de enfermedades

# Bocetaje

La elaboración de un personaje y su bocetaje se utilizó para mejorar y comprobar el funcionamiento del mismo en las animaciones, este fue evaluado en sus distintas evoluciones para mejorar la calidad y legibilidad del mensaje.







documental -  
Axiomatic  $\rightarrow$  Axiomised.  
Concretizing

Hay a tener  
de higiene por  
familia.  
Concepto  
Mr higiene, tu higiene.

Nombre  
no -  
Compte

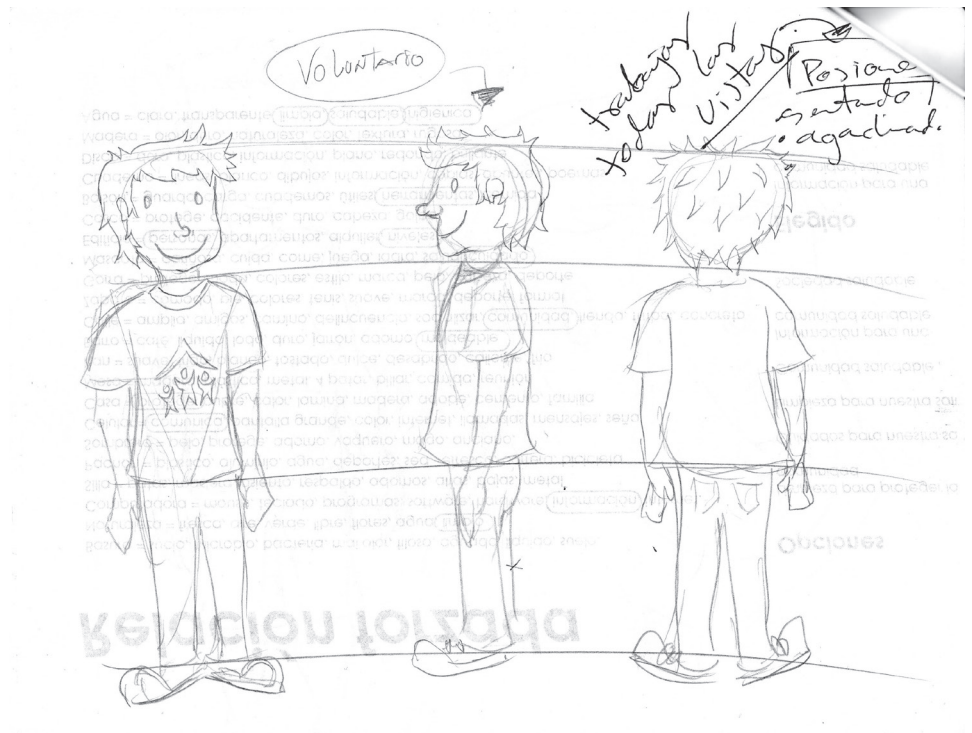
Number.

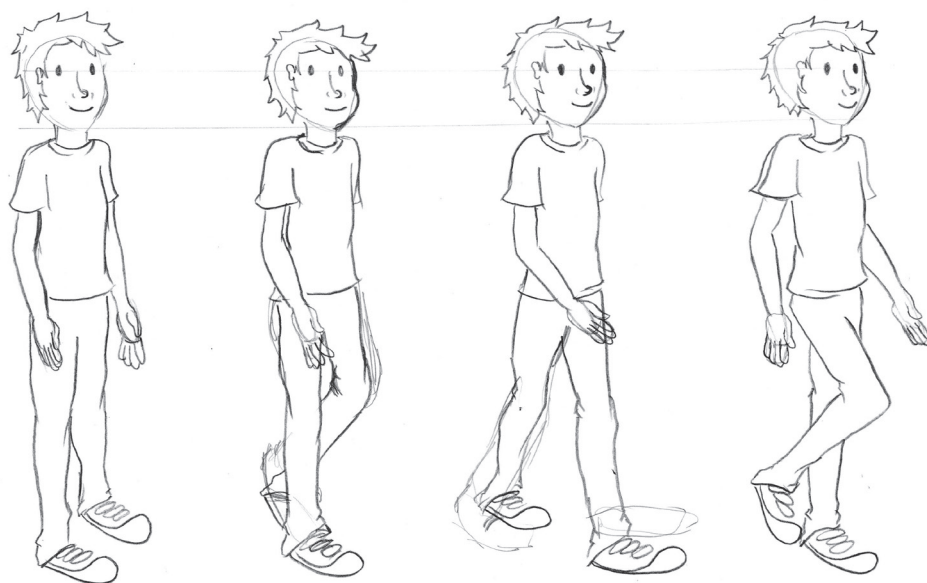
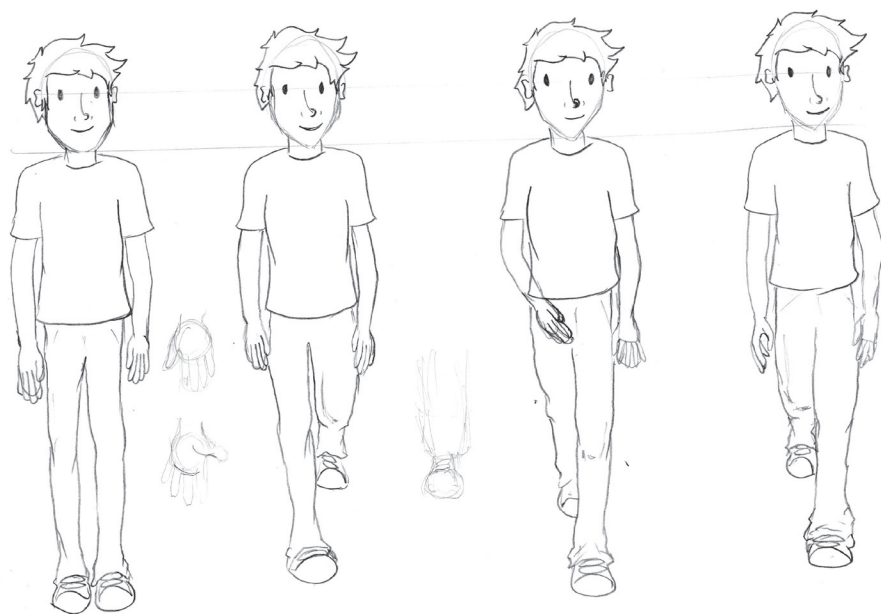
- Josué
- Dan
- Issac
- Caleb
- Josua
- José
- Oquib
- Pablo

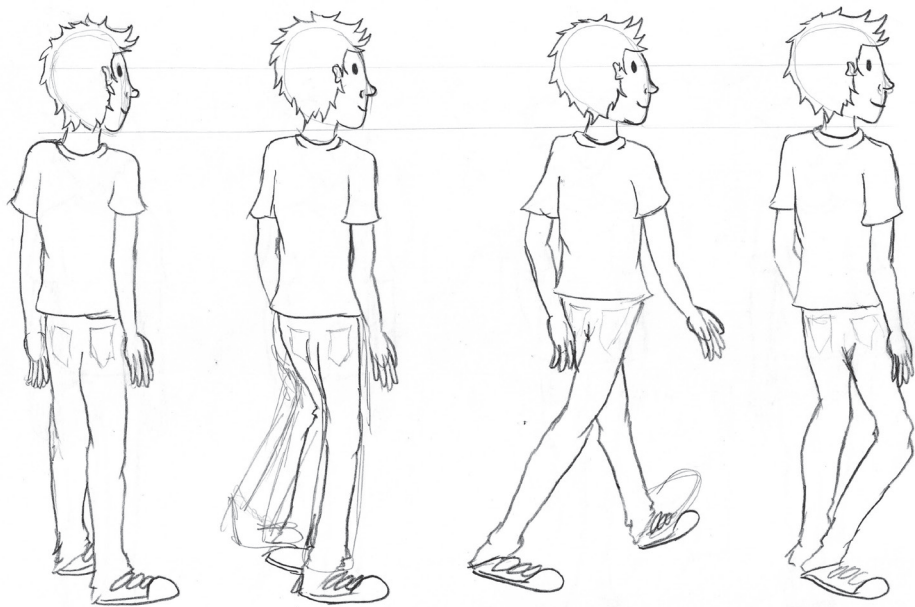
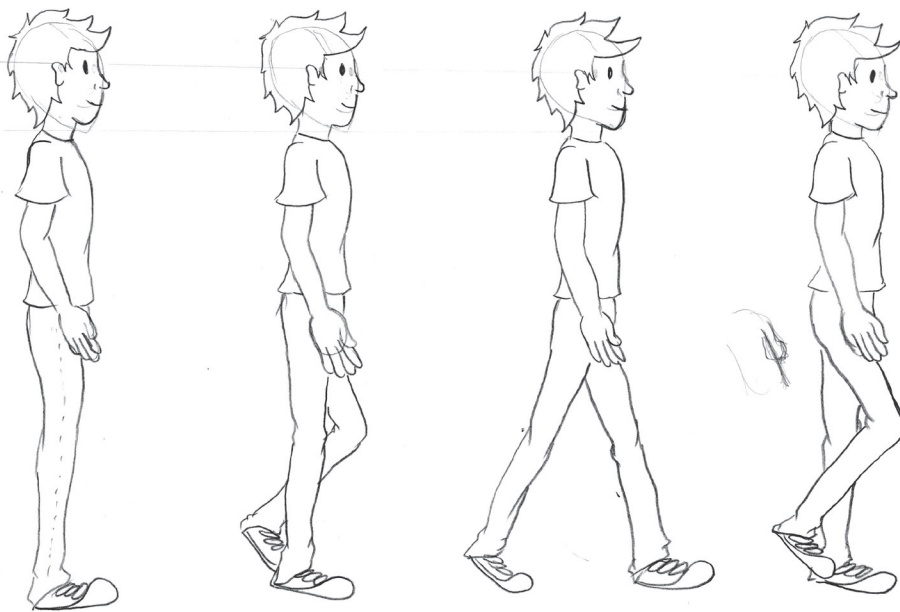
7:58

3. a. 14











### *Tipografía:*

Se tomó la decisión de acuerdo a la solicitud de la asociación, de utilizar la tipografía Bebas Neue para títulos principales y Century Gothic para contenido, ya que transmiten más seriedad debido al tema, esto luego de ser evaluado se consideró que logra un mejor equilibrio y es más legible por el tipo de animación y su adaptación a impresión es igualmente legible.

**BEBAS NEUE**

**ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890**

**Mi Higiene es tu higiene**  
**HIGIENE PERSONAL**  
Por mi familia

Century Gothic

abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

## **Autoevaluación:**

### **Pertinencia:**

El personaje se basó en el contexto de la Asociación Casa del Alfarero, su historia describe el lado de la comunidad como el de los voluntarios, por lo que logra cierta empatía con los receptores.

### **Memorabilidad:**

Los detalles utilizados en la animación, están enfocados en crear esa memorabilidad en los detalles que el GO, tiene que prestar atención, debido a esto se utilizó el personaje, para crear simpatía que se fortalecerá la memorabilidad.

### **Fijación y legibilidad:**

El uso de los colores es el ya utilizado por la asociación, con el cual las comunidades ya están familiarizadas y posicionadas, por lo que es fácil su identificación.

### **Composición visual:**

Se utilizó la ley de los tres tercios, para enfocar la atención del GO en partes puntuales que serán necesarias para completar la narración.

### **Abstracción:**

La abstracción del personaje, es para lograr atraer también a los niños, mezclándolo con video y sin perder seriedad del tema.

### **Estilización:**

La mezcla de video y animación no solo juega el papel de ser estética, sino también de modernizar el material educativo, ya que el material existente es muy institucional y aburrido.

### **Identidad visual:**

El concepto es "Mi higiene, tu higiene", El personaje será utilizado como ejemplo para las distintas situaciones de cada tema. El voluntario se utiliza por ser parte importante que representa la asociación, identificado con su playera y para evitar imágenes explícitas de ciertos contenidos.

### **Tipografía:**

La tipografía elegida es Bebas Neue para titulares y Century Gothic, para contenido, estas se eligieron por su legibilidad y coherencia con el tema.

### **Color:**

Los colores en cuanto al diseño serán los institucionales, en cuanto al video se utilizarán colores con filtros cálidos para crear sensación de alegría y motivar a seguir los hábitos.

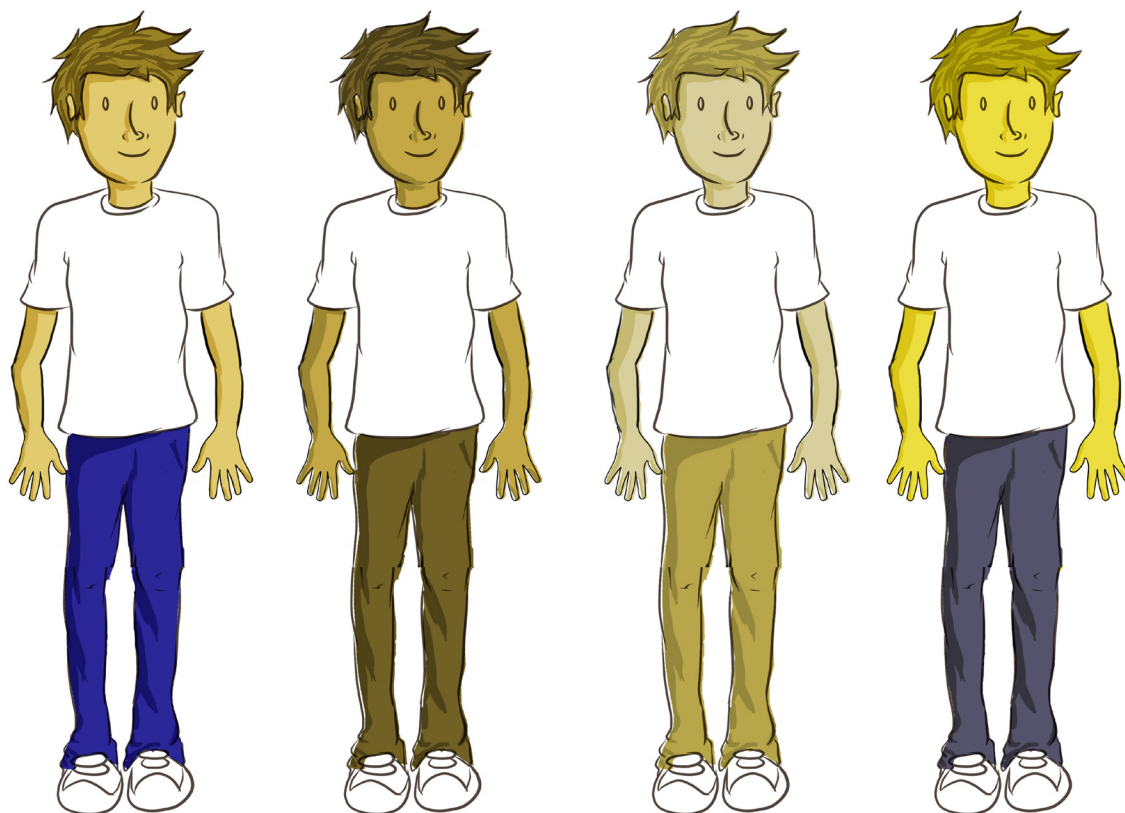
## Segundo Nivel de Visualización

En esta etapa ya se cuenta con correcciones y sugerencias, se empieza la elaboración de bocetaje digital, en cuanto a la validación se contó con la asesoría del encargado de marketing de la Asociación Casa del Alfarero Rogelio Rivas y la especialista y jefa del área de audiovisuales en la agencia CBI, la Licenciada Maricela Sancé.





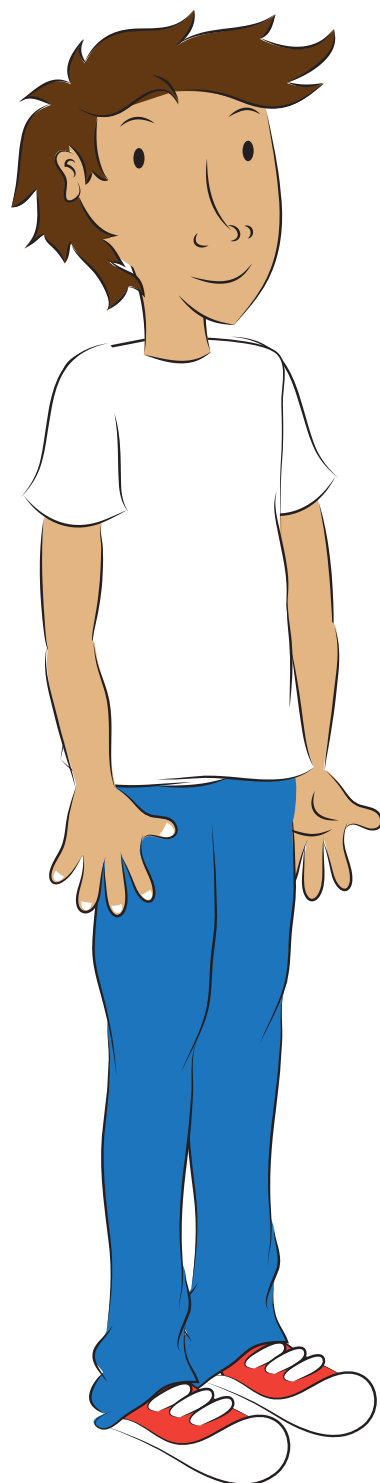
## *Digitalización y propuesta de color de personaje*

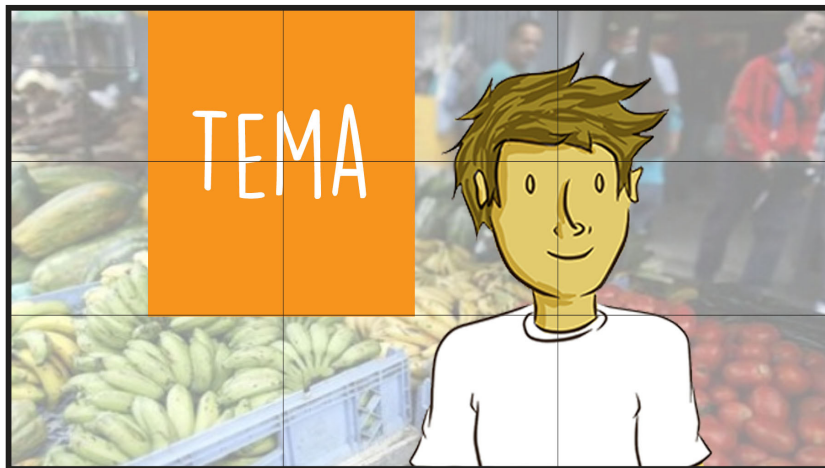


Según la retroalimentación brindada por los asesores universitarios y de la asociación, se determinaron los siguientes cambios.

### ***Personaje:***

El personaje debería de tener una animación más fluida, para lograr naturalidad en sus movimientos y el manejo de los colores en el personaje tendría unos detalles que se cambiaron, para lograr identificarse con la asociación.

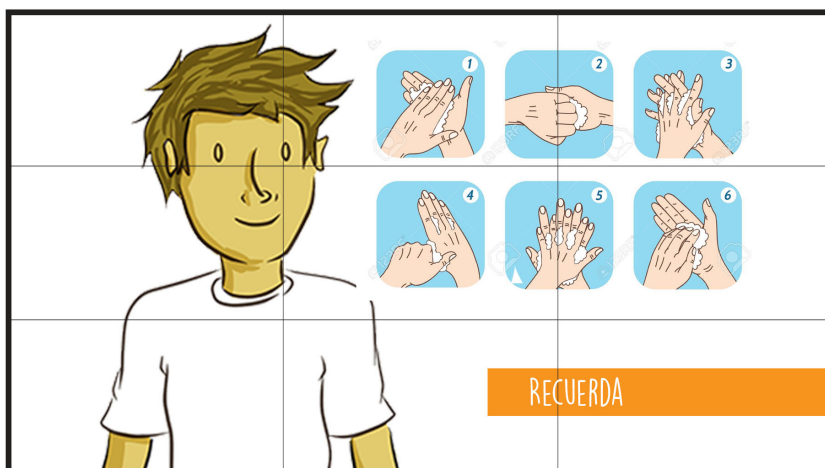
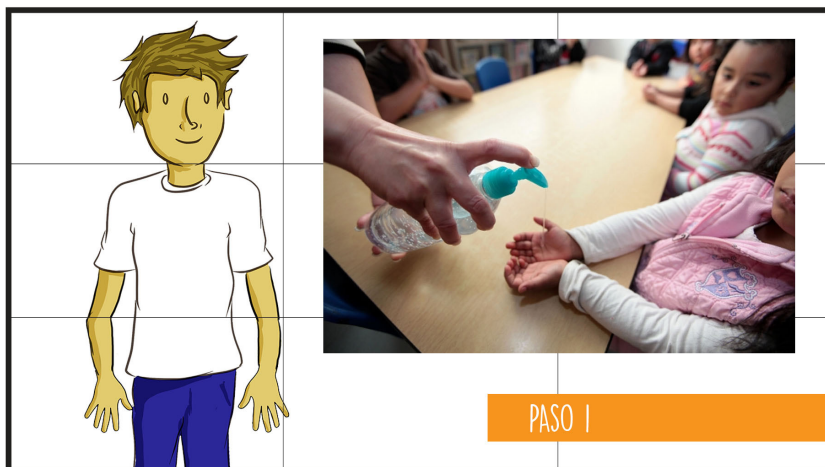




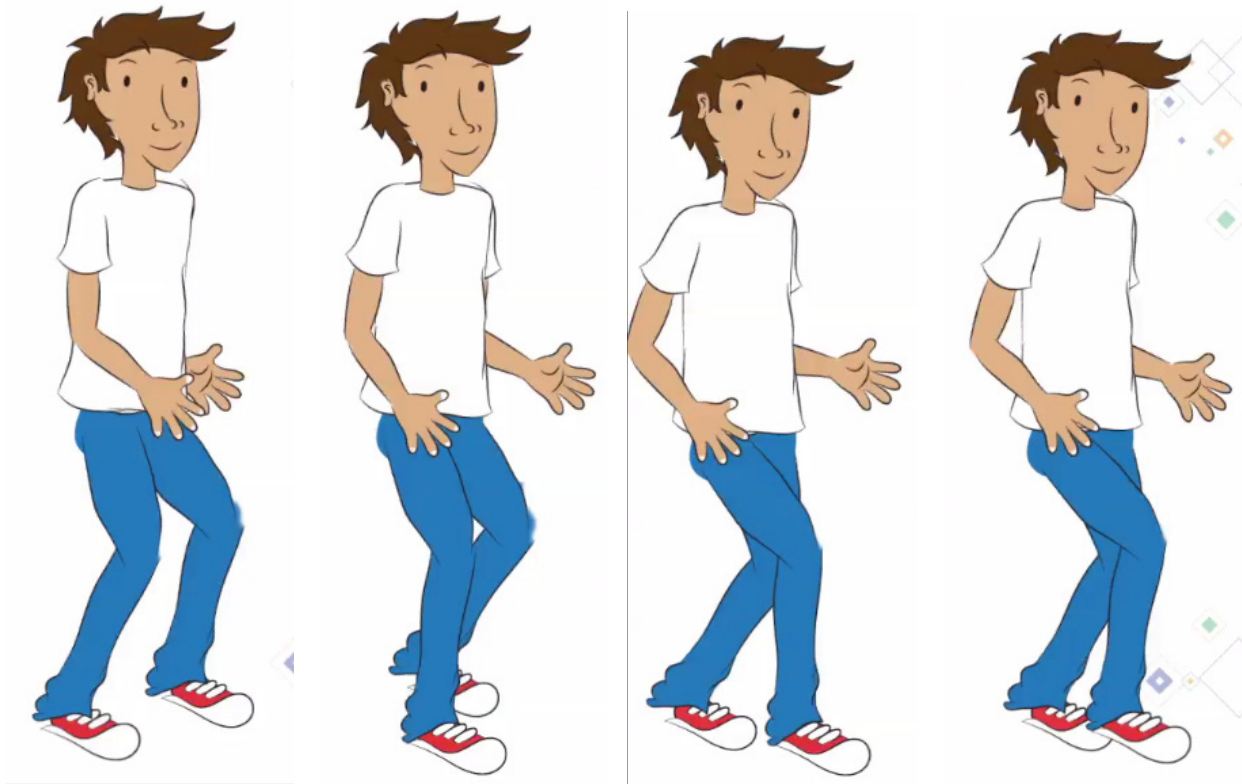
Técnica:  
Tres tercios

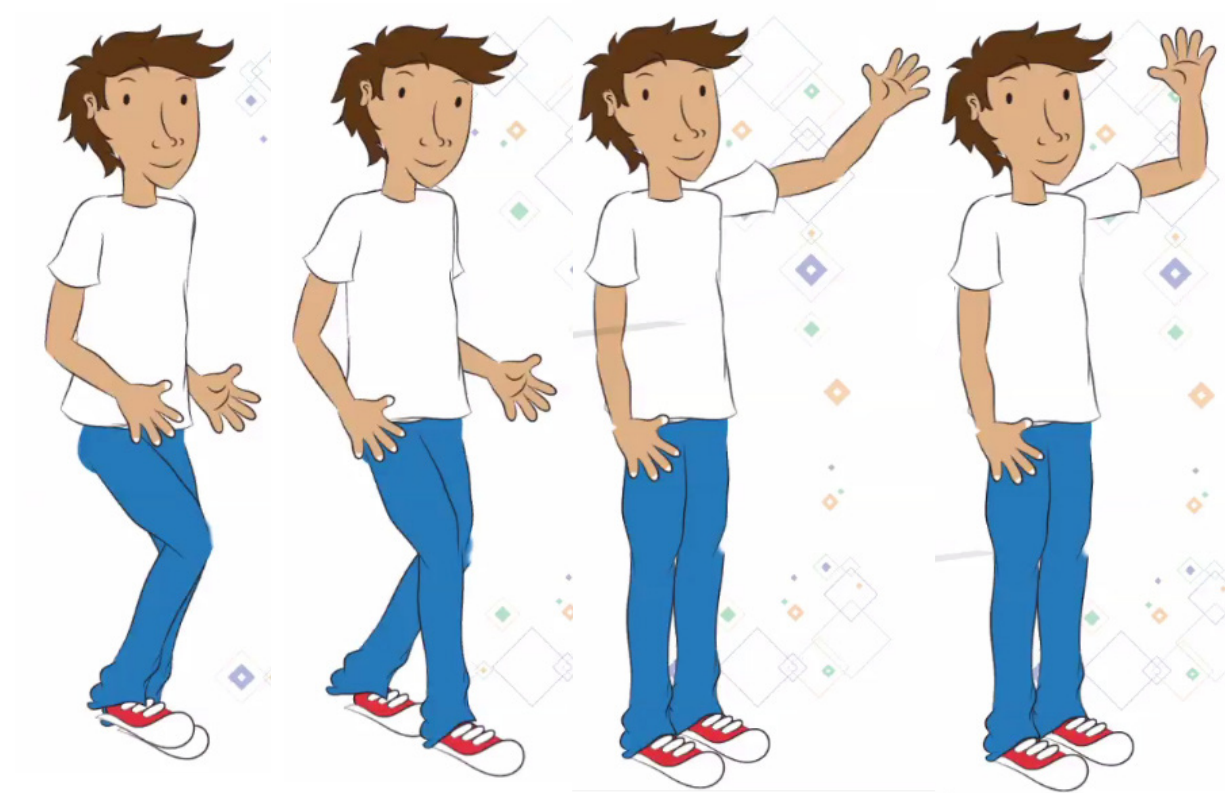
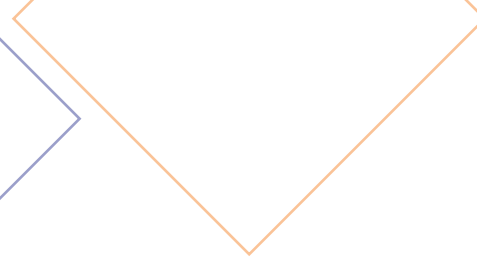
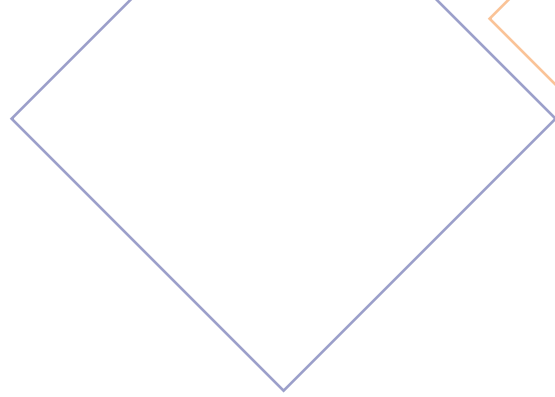
Formato:  
Video 1080 x  
1920

Tipo  
documental y  
animación e  
ilustración de  
personaje,  
ejemplos  
guiados por el  
personaje  
dando los  
pasos a seguir  
para la higiene  
y salud.



## *Digitalización de movimiento*





## Storyboard

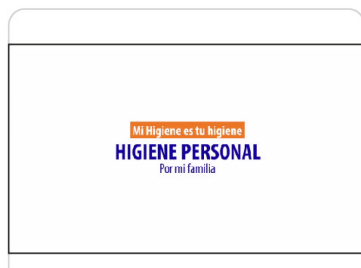
Selección y bocetaje de escenas

<b>Guion Técnico – Mi higiene es tu higiene – Higiene y 10 reglas de oro</b>										
Sec.	T	Toma	Locación	Enfoque	Mov. cámara	Dur.	Plano	Acción	Duración / Tiempo	Material No.:
1	00:21	1	Basurero	Ambiente	Paneo	00:03	General	Paneo del panorama	1:37	1
		2	Basurero	Comunidades	Paneo	00:03	Medio	Personas caminando en los alrededores		
		3	Animación	Personaje	Fija	00:05	Medio	Toma fija al personaje y tema		
		4	Hogar	familia	Fija	00:05	Medio	Toma de áreas del hogar y madre cocinando		
		5	Calle cerca del basurero	Ambiente	Paneo	00:05	General	Niños jugando en la calle		
2	00:38	1	Hogar	Madre de familia	Fija	00:03	Medio	Madre llama a su hijo a comer		
		2	Calle cerca del basurero	Niños	Fija	00:10	Detalle	Niño tocando balón sucio, padre regresa y ha tocado dinero y madre cocina sin higiene		
		3	Hogar	Familia	Fija	00:03	General	Niño y padre se van a comer directamente		
		4	Animación / Video	personaje	Fija	00:22	Medio	Detalles de higiene y contaminación		
3	00:38	1	Animación / Video	Personaje	Fija	00:22	Detalle	Pasos para una buena higiene		
		2	Hogar	Familia	Fija	00:04	General	Familia siguen pasos de higiene		
		3	Hogar	Familia	Fija	00:04	General	Todos somos responsables		
		4	Puerta de hogar	Familia	Zoom out	00:04	Medio / General	Cierre Mi higiene es tu higiene		
		5	Animación	Personaje	Fija	00:04	Media	Despedida y logos		

**Guion Técnico – Mi higiene es tu higiene – Enfermedades transmitidas por vectores**

Sec.	T	Toma	Locación	Enfoque	Mov. cámara	Dur.	Plano	Acción	Duración / Tiempo	Material No.:
1	00:21	1	Basurero	Ambiente	Paneo	00:03	General	Paneo del panorama	1:50	3
		2	Basurero	Comunidades	Paneo	00:03	Medio	Personas caminando en los alrededores		
		3	Animación	Personaje	Fija	00:05	Medio	Toma fija al personaje y tema		
		4	Hogar	familia	Fija	00:05	Medio	Toma de áreas del hogar por las que pueden ingresar o habitar insectos		
		5	Calle cerca del basurero	Ambiente	Paneo	00:05	General	Áreas que contribuyen a reproducción de los insectos		
2	00:40	1	Hogar	Familia	Fija	00:03	Medio	Familia conviviendo		
		2	Hogar	Padre	Fija	00:03	Detalle	Zancudo picándolo		
		3	Hogar	Familia	Fija	00:04	Medio	Forma de contagio (Animación de cómo se contagia de un familiar a otro)		
		4	Animación / Video	personaje	Fija	00:30	Medio	Detalles de síntomas y forma de contagio		
3	00:49	1	Animación / Video	Personaje	Fija	00:25	Detalle	Pasos para evitar los criaderos de estos insectos		
		2	Hogar / Calle	Familia	Fija	00:12	General / Detalle	Familia limpiando		
		3	Hogar	Familia	Fija	00:04	General	Todos somos responsables		
		4	Puerta de hogar	Familia	Zoom out	00:04	Medio / General	Cierre Mi higiene es tu higiene		
		5	Animación	Personaje	Fija	00:04	Media	Despedida y logos		

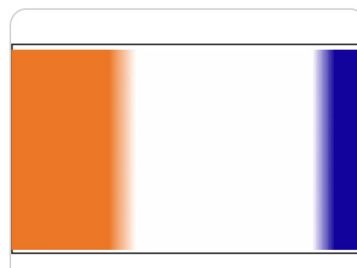




Introducción



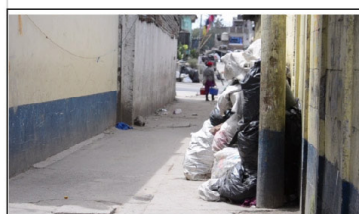
Logos



Transición



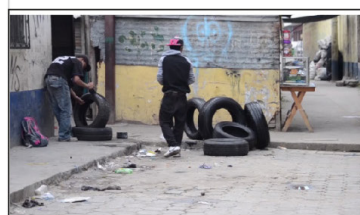
Plano general, paneo



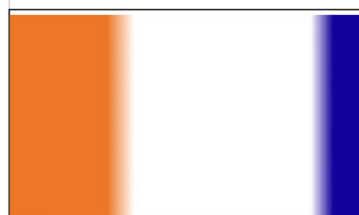
Plano medio, paneo



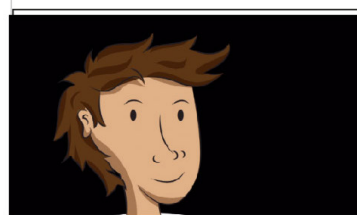
Plano medio, entorno



Plano general



Transición



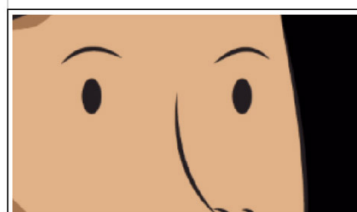
Animación, personaje y ejemplos



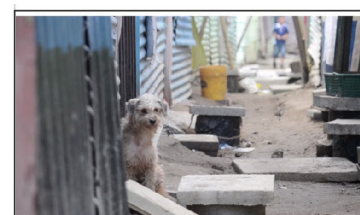
Animación, personaje y ejemplos



Animación, personaje y ejemplos



Animación, personaje y ejemplos



Plano medio, recomendaciones

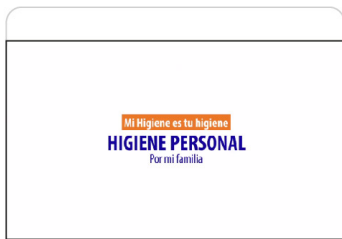


Plano medio, como evitarlo



Cierre animación concepto

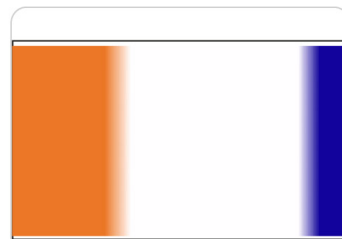




Introducción



Logos



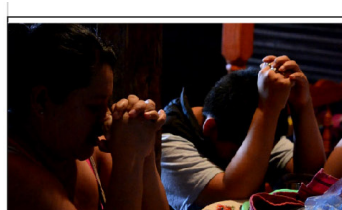
Transición



Plano general



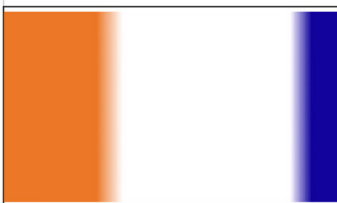
Plano general, paneo comedor



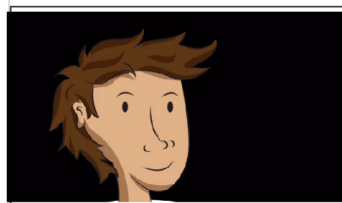
Plano medio, hogar



Plano detalle, comida



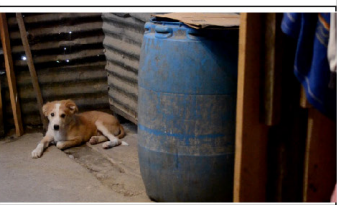
Transición



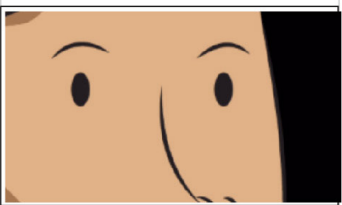
Animación y ejemplos



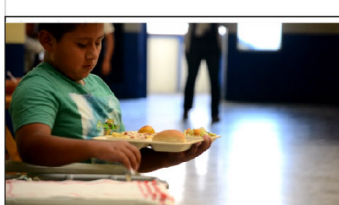
Plano detalle, como se contamina



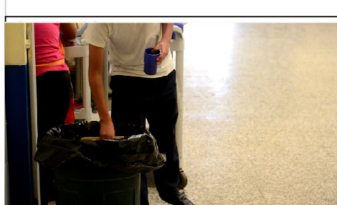
Plano general, porque se contamina



Animación y ejemplos



Plano medio, recomendaciones



Plano medio, como evitarlo



Cierre animación concepto

# Validación

**Expertos en el tema:**

**Ver anexo pag.98**

Están de acuerdo en que no se utilicen imágenes amarillistas y que la animación respalde con ejemplos, sugieren que el logo de la playera no lleve texto ya que es poco visible, en cuanto a la locución del audiovisual, que sea una voz más fuerte y no se entendía muy bien, recomendaron mejorar el dinamismo ya que percibían que era algo lento y que esto puede aburrir al GO.

**Expertos en Diseño:**

**Ver anexo pag.101**

## Video

Entre las recomendaciones de los diseñadores, indican que hace falta la colorización de los rushes para que los videos tengan continuidad y que el formato utilizado no el recomendado para video, sugieren un archivo .mov por compresión y calidad, también indicaron que los rushes pueden ser más cortos para mejorar el dinamismo de audiovisual.

## Animación

El personaje tiene detalles de ilustración que se pueden mejorar, como el color agregar algo de sombras para que no se vea plano y el movimiento detalles para mejorar la fluidez y que no se vea muy robótico el movimiento.

**Grupo objetivo:**

**Ver anexo pag. 94**

## Memorabilidad

En esta parte se evaluó si la asociación y el tema tenían memorabilidad en el grupo objetivo, el resultado es positivo en un 90%, se hicieron cambios pertinentes para crear la relación de colores con la Asociación de Casa del Alfarero, también se recalcó la importancia de la higiene para la familia y la mejora de la salud.

## Color

La asociación de los colores con la Asociación de Casa del Alfarero, es coherentes con los colores utilizados en las animaciones y demuestran que si son efectivos, además la utilización de los personajes demuestra ser útil para los efectos que se utiliza, al igual que la colorización crea una mejor sensación de calidad en el video.



## Lenguaje

Debido al nivel bajo de educación en el público objetivo, algunas personas no pueden leer pero entienden claramente de lo que se habla en el audiovisual, el lenguaje utilizado es el adecuado, aunque existen un par de palabras que se modificaron para su entendimiento, lo cual es importante para que puedan recordar de que se trata y cuál es el objetivo.

## Tipografía

La tipografía cumple su objetivo, es clara y fácil de leer, además es jovial pero no infantil, aporta seriedad sin ser aburrida y se adapta muy bien al tipo de animación.

## Personaje

Los personajes facilitan la comprensión del mensaje y el personaje principal se identifica con la asociación.

## Tercer Nivel de Visualización

### Cambios

Tomando en cuenta las evaluaciones de profesionales del tema, profesionales de diseño gráfico y el grupo objetivo, quienes han dado su opinión acerca de los audiovisuales y de acuerdo a los resultados de las evaluaciones, se consideraron los siguientes cambios.

### Tipografía

La tipografía seleccionada es de tipo sans serif para titulares en los audiovisuales la tipografía Myriad Pro Bold Condensed y para contenido el cual será en su mayoría en el material impreso es Century Gothic Regular, considerando que la primera tipografía elegida no era adecuada y no transmitía la seriedad del caso y la segunda tipografía elegida para titulares solo estaba en versión con letras mayúsculas, las cuales daban demasiado peso al titular, por lo que se decidió en estas dos tipografías las cuales se complementan y logran equilibrio por su parecido.

ABCDEFGHIJK  
ABCDEFGHI 12345



**ABCDEFGHIJK**  
**abcdefghi 12345**



**ABCDEFGHIJK**  
**ABCDEFGHI 12345**



ABCDEFGHIJK  
abcdefghi 12345

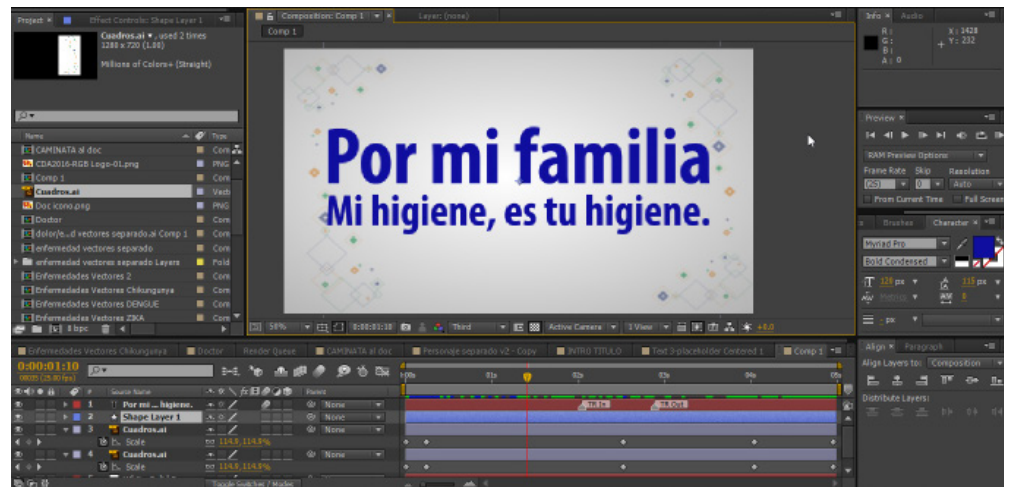


Los titulares en los audiovisuales también tuvieron cambios en cuanto al orden de la animación, ya que creaba confusión y el tiempo de duración era muy breve, lo que no dejaba que se terminara de leer.

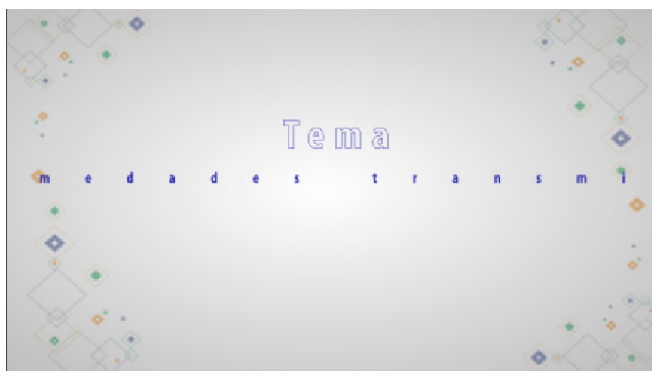
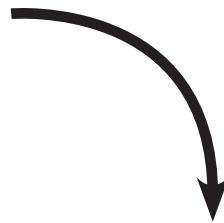
Velocidad y tipo de animación inadecuada y muy veloz.



Velocidad y separación de títulos



La animación de la tipografía se redujo de velocidad para que se pueda leer tranquilamente, adicional la tipografía utilizada un tipo de animación el cual se eligió ya que tiene un efecto de unión que puede connotar la unión de la familia.

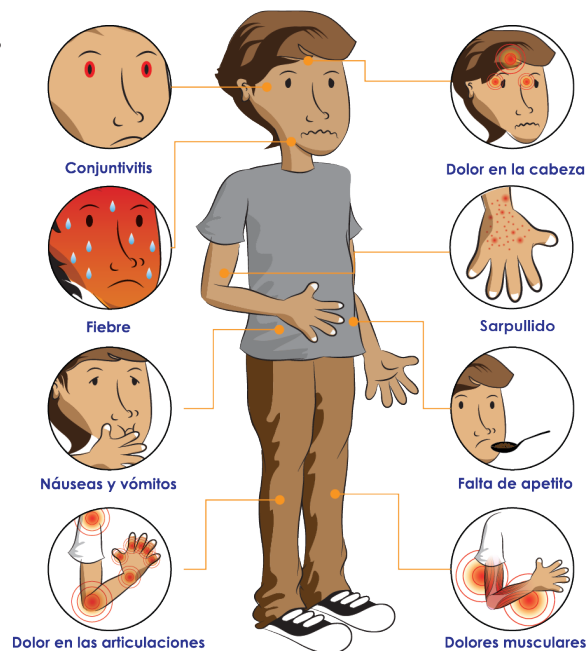


## Personaje

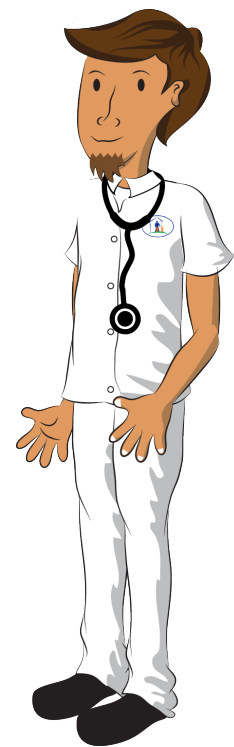
El personaje consta de varios cambios, uno de los más importantes es el apoyo de dos personajes adicionales, el primero es el Doctor que aun siendo de la familia con características similares, pero que no sea igual y el segundo personaje que es un niño que apoya como ejemplo datos del tema que se habla.



*Personaje principal*



*Personaje secundario 1*



*Personaje secundario 2*



## Color

Al video se le aplicó colorización para mejorar la calidad de imagen y de acuerdo a las recomendaciones de los profesionales, esto se hace para darle un toque profesional a los videos, mejorando la calidad y nitidez de las tomas, se cambió el contraste y el nivel de colores para que la imagen no se viera plana y de colores apagados, esto también crea una sensación más amigable y alegre para el espectador, ya que las imágenes con tonos apagados pueden crear una sensación de tristeza o aburrimiento.

**Antes**

**Después**



**Antes**

**Después**





**Antes**



**Después**



Saturación y nivel de color mejorado.



# Análisis de información

De acuerdo a la evaluación realizada el grupo objetivo expresó que el material trabajado, es comprensible y que es importante conocer información sobre higiene y la salud, además de expresar que el uso de animación hace que sea menos aburrido y más legible, en cuanto a los ejemplos se logra transmitir el mensaje sin llegar a ser demasiado explícito y ofensivo.

La información impartida en el material ayudo a conocer y alertar sobre síntomas y precauciones sobre enfermedades que algunos habitantes desconocían o no prestaban atención.

Los colores y los gráficos fueron relacionados rápidamente con la Asociación de Casa del Alfarero.

Los participantes se mostraron entusiasmados tanto por la inclusión de los mismos como por la importancia de la información para la comunidad.

A futuro se consideró la creación de dos videos más con temas relacionados a la salud.

# Fundamentación



El material audiovisual se desarrolló bajo el concepto Mi higiene es tu higiene, el cual se enfoca en demostrar la importancia de la higiene personal y del cómo la falta de higiene no solo afecta a un individuo, sino también todo su entorno y a los que lo rodean, partiendo de la filosofía de la Asociación de Casa del Alfarero ayudar al prójimo y el bien común, se utilizó el insight Por mi familia, el cual sugiere que el cuidado personal es también el cuidado de la familia.

El audiovisual hace uso de animación y video, utilizando personajes de apoyo para ejemplificar y visualizar algunos de los temas.

# Por mi familia

## Mi higiene, es tu higiene.

### *Retícula*

Técnica

Tres tercios

Formato

Video 1080 x 1920

Tipo

Documental y animación con  
ilustración de personajes.



## Color





La paleta de color que se utilizo es la que la Asociación Casa del Alfarero tiene en su línea gráfica, esto fue para seguir la continuidad y lograr que el grupo objetivo encuentre la relación del material con la asociación.

## Tipografía

La tipografía seleccionada es de tipo sans serif en los audiovisuales la tipografía Myriad Pro Bold Condensed para titulares y para contenido es Century Gothic Regular, las cuales se complementan y logran equilibrio por su parecido, agregan dinamismo y no pierden la seriedad de los temas que se manejan.

## Técnica

Se utilizó un material que mezcla la animación de un personaje para evitar conflictos con las familias y ser muy explícitos en temas de salud, enfermedades, entre otros. La familia de personajes aporta ya que son utilizados como ejemplos de los diferentes casos y temas, pudiendo explicar de manera más atractiva y eficiente temas que suelen ser de interés común, pero que pocos le prestan la atención necesaria.

	<i>R</i> 39 <i>G</i> 57 <i>B</i> 127 <i>C</i> 100 <i>M</i> 92 <i>Y</i> 18 <i>K</i> 6
	<i>R</i> 232 <i>G</i> 125 <i>B</i> 35 <i>C</i> 4 <i>M</i> 61 <i>Y</i> 100 <i>K</i> 1
	<i>R</i> 16 <i>G</i> 150 <i>B</i> 71 <i>C</i> 85 <i>M</i> 16 <i>Y</i> 100 <i>K</i> 3
	<i>R</i> 255 <i>G</i> 255 <i>B</i> 255 <i>C</i> 0 <i>M</i> 0 <i>Y</i> 0 <i>K</i> 0

### Myriad pro bold

ABCDEFGHIJK  
abcdefghi 12345

### Century gothic regular

ABCDEFGHIJK  
abcdefghi 12345



# Audiovisual final 1

## Vectores

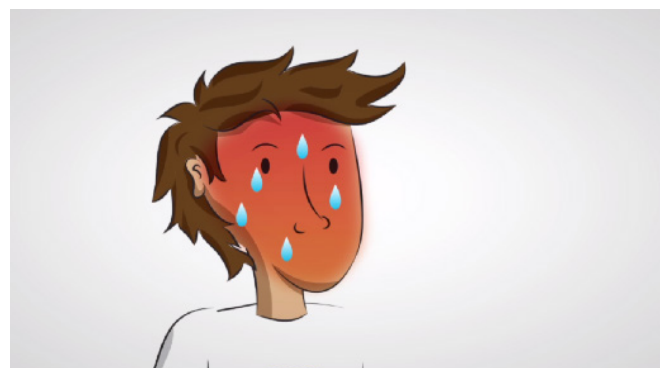


FACULTAD DE  
ARQUITECTURA



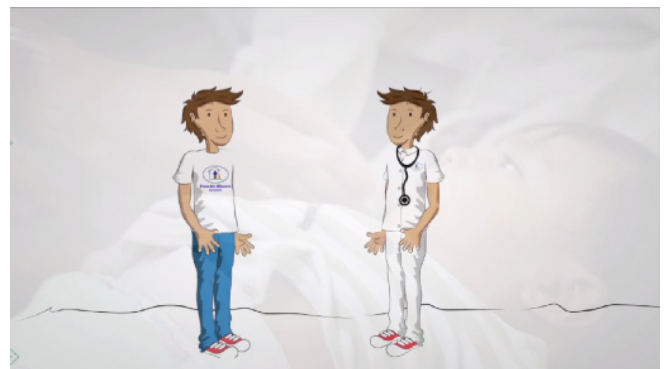
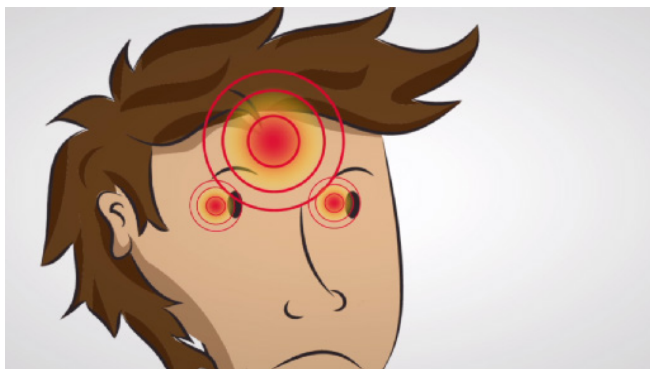
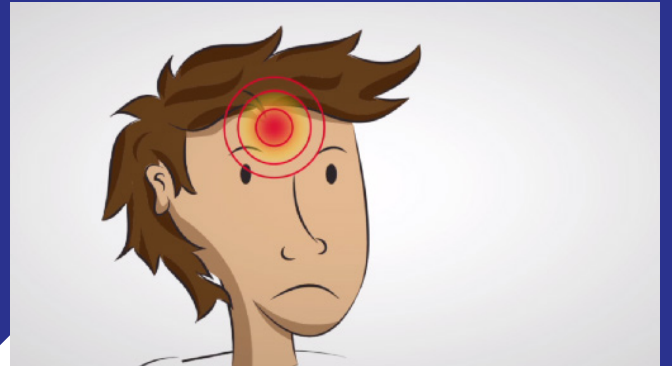
Casa del Alfarero  
Asociación













FACULTAD DE  
ARQUITECTURA



Casa del Alfarero  
Asociación

## Audiovisual final 2

### Higiene personal



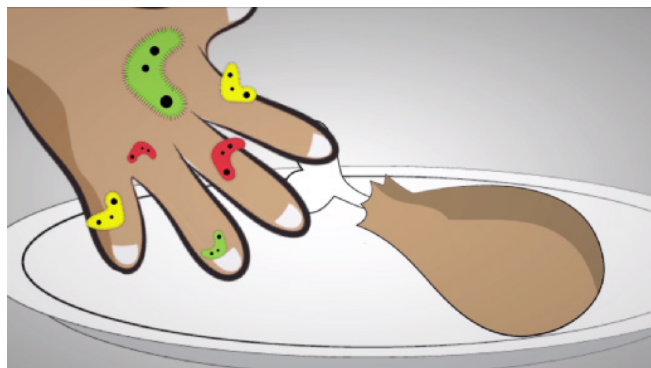
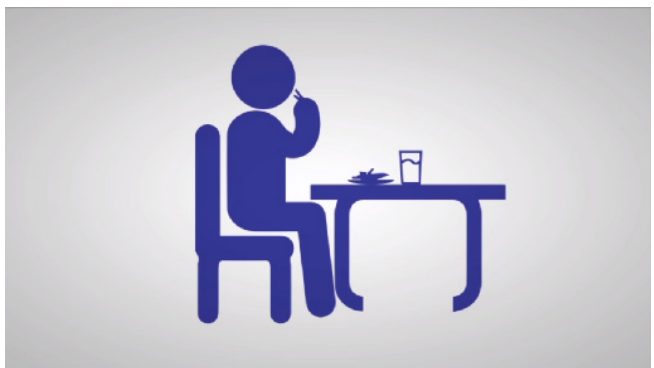
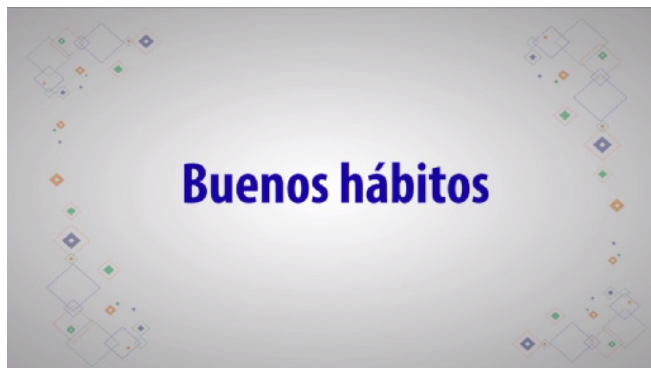
FACULTAD DE  
ARQUITECTURA

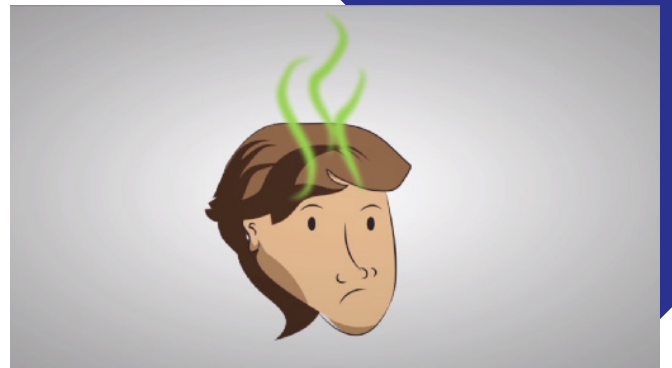
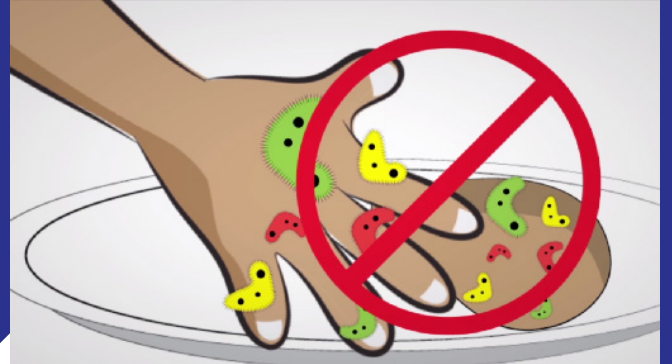
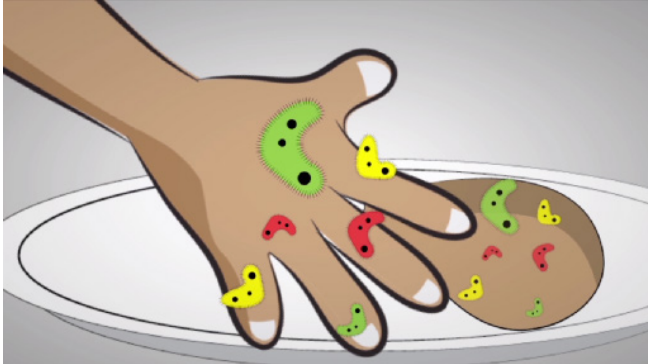


**Casa del Alfarero**  
Asociación

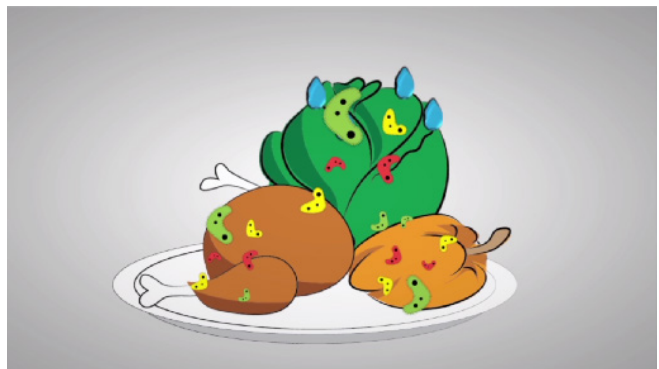


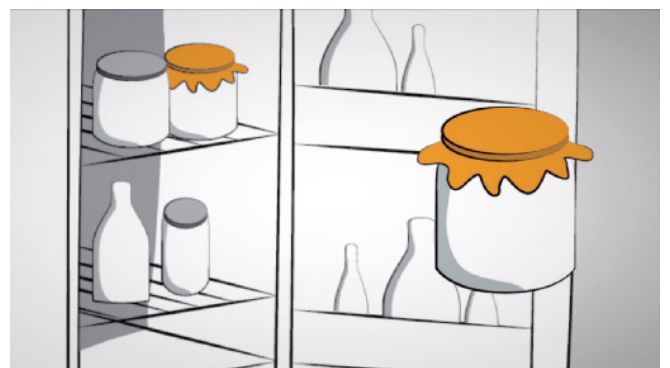
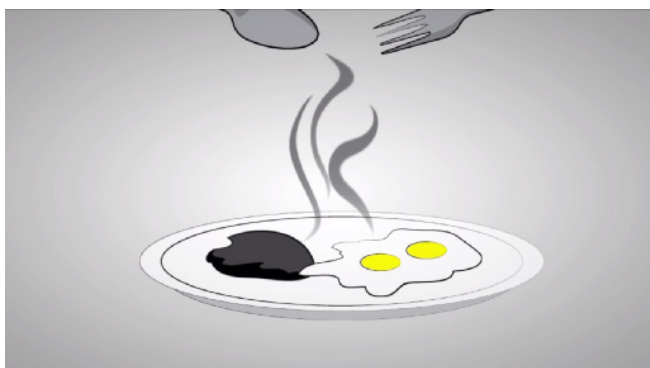
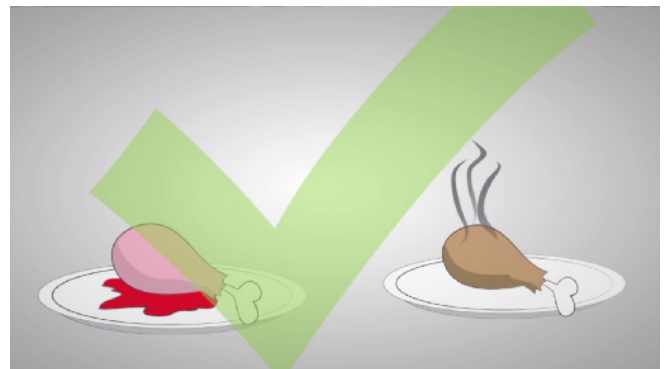
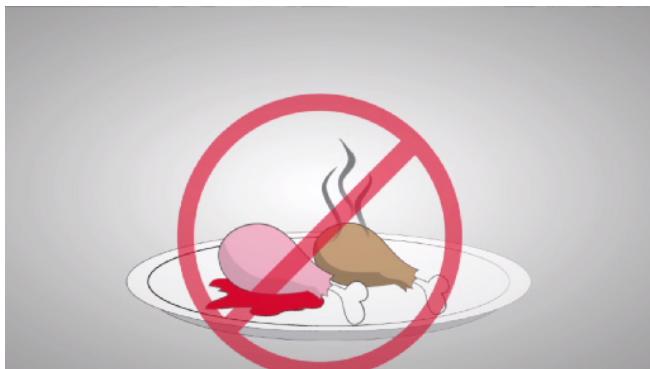
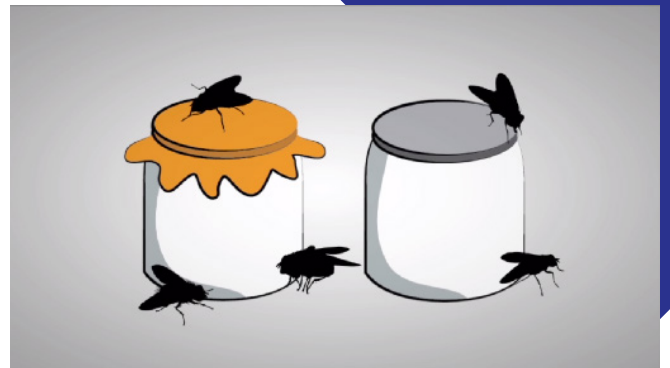
















# Presupuesto de diseño

## Tiempo

Pre Producción	8 días
Producción	15 días
Post Producción	46 días

**Total 69 días**

## Recurso humano

Puesto	Descripción	Costo
Guionista	Desarrollo de guion	Q.4,000.00
Dibujante	Storyboard	Q.4,000.00
Director	Dirección de proceso	Q.13,000.00
Productor ejecutivo	Locaciones, tiempos de rodaje y gestión con el cliente	Q.22,000.00
Director de fotografía	Dirección de escenas	Q.9,000.00
Operador de cámara	Manejo de cámara	Q.7,000.00
Ayudante de cámara	Asistente de camarógrafo	Q.3,500.00
Técnico de sonido	Dirección de sonido	Q.8,000.00
Microfonista	Manejo de micrófonos	Q.5,000.00
Diseñador gráfico	Diseño de elementos gráficos	Q.4,000.00
Editor	Edición de material	Q.5,000.00
Secretario de rodaje	Documentación y apoyo de equipo	Q.3,000.00

**Total Q.87,500.00**

## Recurso material

Cámara de video	Q.4,000.00
Micrófonos	Q.1,800.00
Trípode	Q.1,500.00
Estabilizador	Q.1,000.00

**Total Q.8,300.00**

**Total Q.95,800.00**

## Puesta en práctica del material



Se realizó la presentación del material en la sede de la Asociación de Casa del Alfarero (Anexo), la proyección de los audiovisuales se llevará a cabo en la sede de Zona 3 y los utilizarán cuando realicen jornadas médicas, adicional se hizo la entrega de material impreso que fueron cuatro afiches y cuatro infografías las cuales sirven como material de apoyo para los audiovisuales.

A la asociación se le entregaron los archivos finales, luego de haber aprobado el privado.

Los audiovisuales cuentan con una breve explicación de las enfermedades transmitidas por vectores y la importancia de la higiene en los alimentos, la cual es apoyada con la animación de un personaje que ejemplifica los síntomas de las enfermedades y molestias causadas por este tipo de problemas.



# Síntesis del proceso

Capítulo

7

Resumen y  
conclusiones de lo  
aprendido al igual que  
recomendaciones para  
proyectos similares.



### ***Lecciones Aprendidas***

A lo largo del desarrollo del proyecto se comprendió la importancia que tiene la educación e información dentro de la comunidad de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala, que viven día a día expuestos a factores como la contaminación, enfermedades, inseguridad, escasos recursos para subsistir etc. Es de suma importancia llegar y aportar material que servirá como apoyo a la comunidad para poder prevenir enfermedades y temas que amplíen información referente a la salud e higiene.

### ***Gráficos y audiovisual***

Es importante conocer al grupo objetivo, para poder decidir la manera más adecuada y comunicar específicamente lo que se necesita a través de las diferentes herramientas seleccionadas y así tener el impacto proyectado.

### ***Planificación***

En el proceso es importante pensar e idear un plan con lo que se quiere hacer dentro de la Asociación y la Universidad, se debe considerar el tiempo requerido para cumplir con ambas instituciones, entregar lo solicitado en tiempo, que sea de buena calidad y que cumpla con las expectativas trazadas.

# Conclusiones

- Se logró contribuir con las comunidades que viven en los Alrededores del Basurero de la Zona 3. Para esto se propuso un material educativo que fortalezca y alimente la falta de información para que así las personas puedan mejorar su calidad de vida, la de sus hijos y de las futuras familias.
- De acuerdo a los resultados obtenidos, se elaboró la propuesta para lograr llegar a la comunidad, se proponen varios materiales gráficos y audiovisuales que logren informar a las personas para que cuiden su higiene, mejoren sus hábitos y su calidad de vida.

# Recomendaciones

## **A la Asociación Casa del Alfarero**

Al momento de publicar o dar a conocer el material audiovisual elaborado, procuren acompañarlo inmediatamente con el material impreso y así puedan darle seguimiento a los temas, al igual la inclusión del personaje en más materiales para que las personas lo vayan identificando.

## **A los líderes de la comunidad**

Instruir, educar y dar ejemplo a la comunidad para que cada día busquen la mejor forma de hacer las cosas por el bien comunitario, para que puedan tener familias más sanas, lugares libres de enfermedades, alrededores más limpios y que vivan con plenitud.

## **A los futuros diseñadores gráficos**

Asesorarse constantemente tanto con las sedes como con la universidad, esto evitará trabajo innecesario y mejorará la eficiencia del producto final, también la adecuada planificación para mejorar el orden del proceso.

## **Al jefe de Centros Comunitarios y Estrategia Comunitaria**

Tomar en cuenta la propuesta gráfica y audiovisual expuesta en este informe, para así desarrollar un vínculo más cercano con la comunidad en temas referentes a la higiene y salud.

# Referencias

Garrido, H. (2016). *¿Qué es Hábito? - Su Definición, Concepto y Significado*. Recuperado de <http://conceptodefinicion.de/habito/>


González, A. (2016). *Diez reglas de oro de la Organización Mundial de la Salud (OMS) para la preparación segura de los alimentos*. 7 de Septiembre 2016, Recuperado de ABCdietas Sitio web: <http://www.abcdietas.com/>

Lofts, J. (2016). *Conocimientos sobre industria de animación*. 7 de Septiembre 2016, Recuperado de 20 minutos Sitio web: <http://www.20minutos.com.mx/noticia/133542/0/joan-lofts-compartira-sus-conocimientos-sobre-industria-de-animacion/>

Martínez, E. (2014). *El cine de animación*. 7 de Septiembre 2016, Recuperado de El puntero de don Honorato Sitio web: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion>.

Munari, B.(1985). *Diseño y comunicación visual*, Barcelona 1985, Octava edición, Editorial GG, p 82-84





OMS (2016). *Para la preparación segura de los alimentos*. España.  
Recuperado 9 de septiembre de 2016, de [http://www.abcdietas.com/articulos/varios/higiene\\_oms.html](http://www.abcdietas.com/articulos/varios/higiene_oms.html).

OMS. (2016). *Enfermedades transmitidas por vectores*. 7 de Septiembre 2016, Recuperado de Organización Mundial de la Salud Sitio web: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs387/es/>

Pérez Porto, J. and Merino, M. (2016). *Definición de higiene*. Recuperado de: <http://definicion.de/higiene/>

Urbano, J. (2015). *Que es un Storyboard y algunos ejemplos*. 7 de Septiembre 2016, de Blog diseño Sitio web: <http://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

Viajeporguatemala.com. (2016). *Diarrea del viajero en Viaje por Guatemala*. Recuperado: [http://www.viajeporguatemala.com/guatemala/prevencion/diarrea\\_viajero.html](http://www.viajeporguatemala.com/guatemala/prevencion/diarrea_viajero.html)

Villa Álvarez, A. (2016). *La importancia del bocetaje*. 7 de Septiembre 2016, de Foro alfa Sitio web: <https://foroalfa.org/articulos/la-importancia-delbocetaje>

# Anexos

## Encuesta

A continuación se presenta una serie de preguntas. Favor responder de acuerdo a su opinión encerrando en un círculo la respuesta que considere, muchas gracias.



Asociación Guatemalteca  
Casa del Alfarero

**Sexo**

Masculino      Femenino

**Edad**

18-25      25-35      35 o más

1) ¿Cuál es su estado civil?

Casado  
Soltero  
Unido  
Divorciado

2) ¿Tiene hijos?

Sí  
No

3) ¿Cuántos hijos tiene?

1 a 3  
3 a 6

4) ¿La casa en donde vive es?

Propia  
Alquilada

5) ¿De qué material está hecha su casa?

Terraza  
Lamina  
Madera

6) ¿Qué nivel de estudios tiene?

Primaria  
Básicos  
Diversificado  
Universitario

7) ¿Además del español sabe otro idioma?

Idiomas Mayas  
Ingles  
Otros

8) ¿Actualmente trabaja?

Sí  
No

9) ¿Cuál es el ingreso promedio que adquiere mensualmente dentro de su familia?

Q0 - Q500  
Q500 - 1000  
Q1000 - Q2000  
Q2000 o más

10) ¿Su familia depende económicamente de su ingreso mensual?

Sí  
No

11) ¿Cuántas personas viven con usted?

2  
4  
6 o más

12) ¿Qué medio de transportes utiliza?

Bus  
Carro  
Moto  
Bicicleta  
Tuc Tuc

13) ¿Cuenta con servicio de cable?

Sí  
No

14) ¿Cuenta con servicio de Agua?

Sí  
No

15) ¿Cuenta con servicio de Luz?

Sí  
No

16) ¿Cuenta con servicio de internet?

Sí  
No

17) ¿Utiliza redes sociales?

Sí  
No

18) ¿Cuenta con teléfono o celular?

Sí  
No

19) ¿Qué tipo de programación le gusta ver en la televisión?

Noticias  
Novelas  
Películas  
Series  
Documentales  
Otros

20) ¿Escucha radio y que radio escucha?

Sí  
No

21) ¿En dónde compra su comida?

Tienda  
Mercado  
Supermercado

22) ¿Qué deporte practica?

Futbol  
Basquetbol  
Patinaje  
Bicicleta  
Otro



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Byron Estuardo Hernández 200715769

## Proyecto

Diseño de material audiovisual para fortalecer los hábitos de higiene en las comunidades del basurero ubicado en Zona 3 de la capital.

## Validación grupo objetivo

### Temas

Higiene y salud

### Concepto

Mi higiene es tu higiene

1. El tema principal en el video es

Higiene y salud

Limpieza


Educación

2. El material del video

Educa

Informa

Confunde



3. El mensaje del video parece dirigido a  
La comunidad de Zona 3  
La Asociación de Casa del Alfarero  
Los voluntarios de Casa del Alfarero

9. Crees que la información  
Motiva a mejorar la higiene  
Es agradable pero no atrae tanto  
No motiva a mejorar la higiene

4. Los información del video  
Se entiende  
Es confusa  
No se entiende

10. El personaje utilizado  
Ayuda a entender la información  
Confunde la información  
No aporta nada

5. El lenguaje utilizado en el video  
Se entiende  
Es técnico  
Es confuso

11. Los colores del personaje  
Tienen relación con la asociación  
No tienen ninguna relación con la asociación  
Tienen poca relación con la asociación

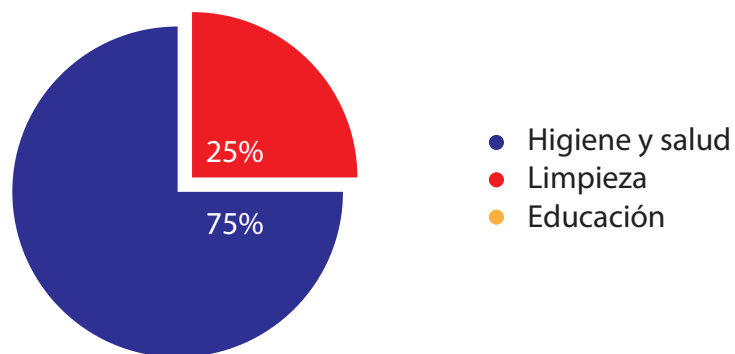
6. El video transmite  
Conciencia sobre la higiene y salud  
Información sobre la higiene y salud  
Datos sobre la higiene y salud

7. Los video tienen relación con  
La asociación Casa del Alfarero  
No tiene relación con la asociación  
Tiene poca relación

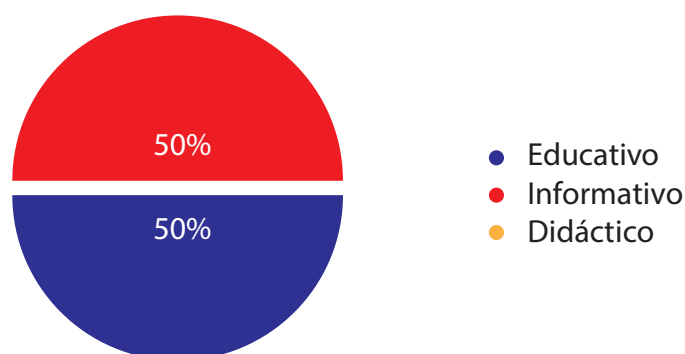
8. Los temas en el video son  
Fáciles de recordar  
Pasan desapercibidos  
No se recuerda

## Validación expertos en el tema

1. El tema principal en el audiovisual es



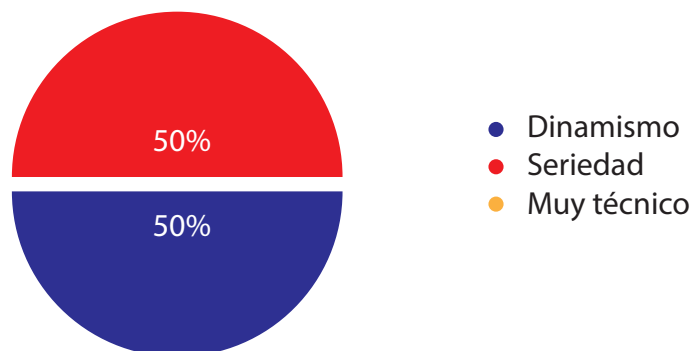
2. El material audiovisual es



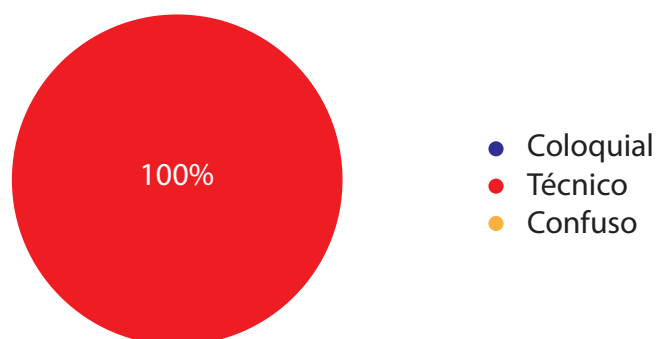
3. ¿Qué aspecto refleja el audiovisual?



4. Los temas se abordaron con



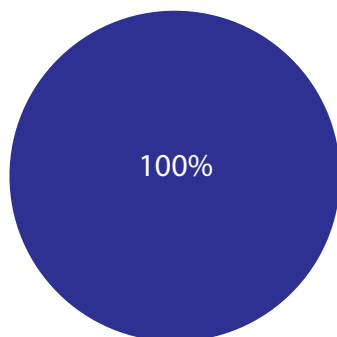
5. El lenguaje utilizado es



6. El audiovisual transmite

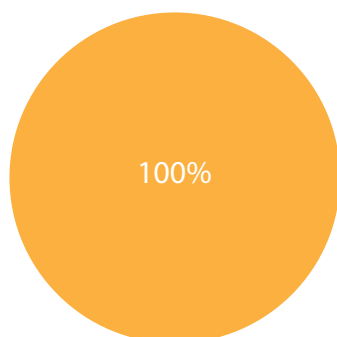


7. Los audiovisuales tienen relación con



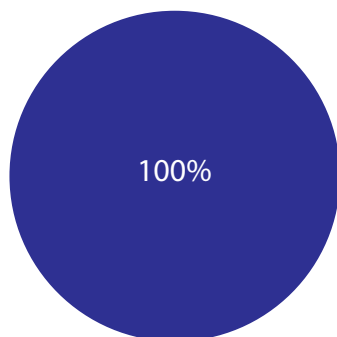
- La asociación de Casa del Alfarero
- No tiene relación con la asociación
- Tiene poca relación

8. Los temas en el audiovisual son pertinentes para



- Los voluntarios
- Los lideres
- Las comunidades

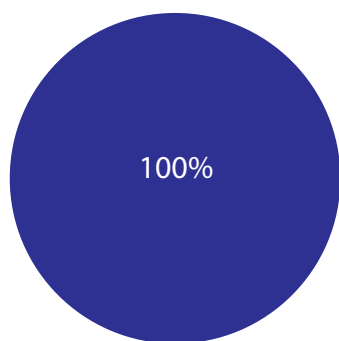
9. Crees que la información está



- Ordenada
- Parcialmente ordenada
- Desordenada

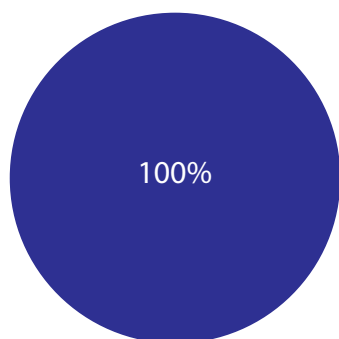


## 10. El personaje utilizado



- Apoya la información
- Confunde la información
- No se entiende

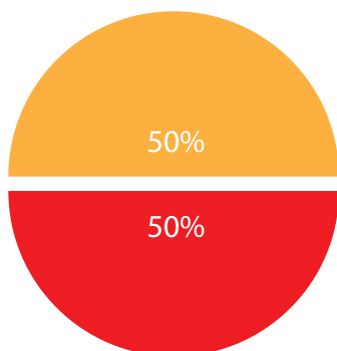
## 11. Los colores del personaje



- Tienen relación con la asociación
- No tiene ninguna relación con la asociación
- Tiene poca relación con la asociación

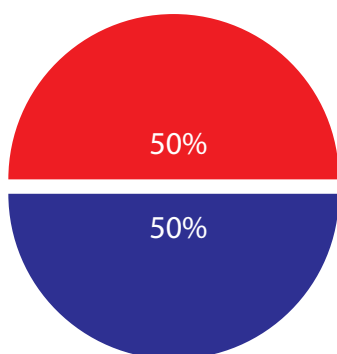
## Validación expertos en diseño

1. El formato del video (.mov) es



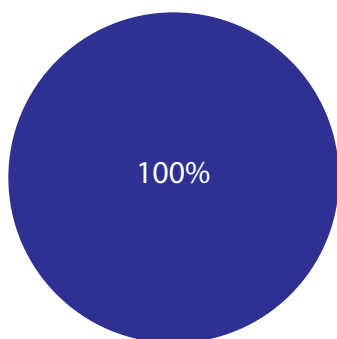
- Compatible con la mayoría de reproductores
- Incompatible con la mayoría de reproductores
- Poco compatible

2. La colorización del audiovisual es



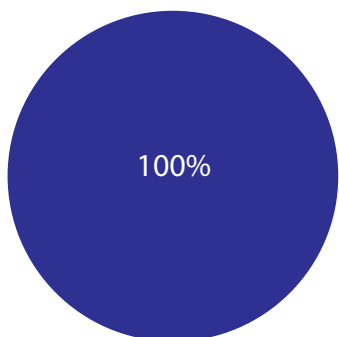
- Adecuada al tema
- Confusa
- Inadecuada al tema

3. La composición del audiovisual es



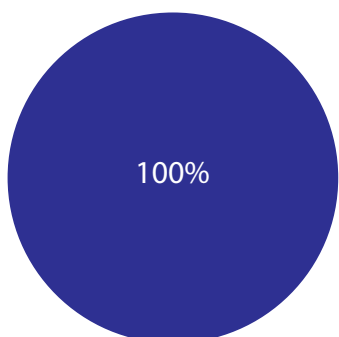
- Eficiente para comunicar los temas
- Poco eficiente
- Ineficiente

4. La animación es



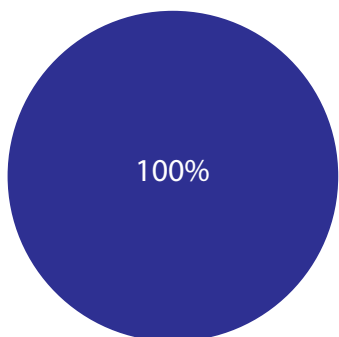
- Coherente con la línea grafica de la asociación
- Poco coherente con la línea grafica de la asociación
- Confusa

5. Los contenidos a transmitir



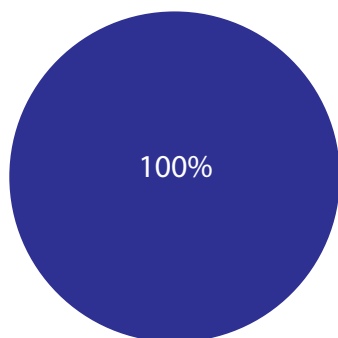
- Se comprenden
- Confunden
- No se comprenden

6. La aplicación de elementos técnicos en el audiovisual es



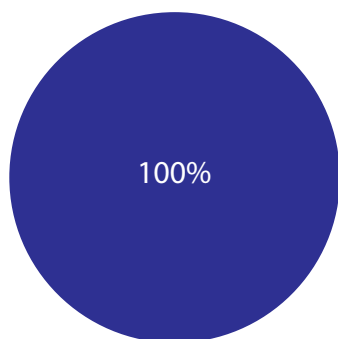
- Es evidente en toda la estructura audiovisual
- Es evidente en parte del audiovisual
- No es evidente

7. La tipografía utilizada es



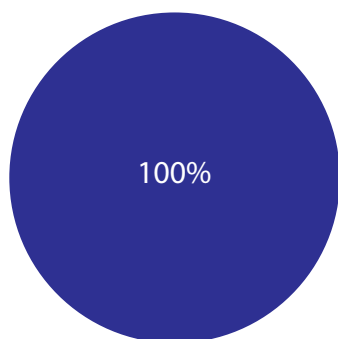
- Fácil de leer y adecuada
- Difícil de leer y confuza
- No se entiende

8. Los colores del personaje le parecen



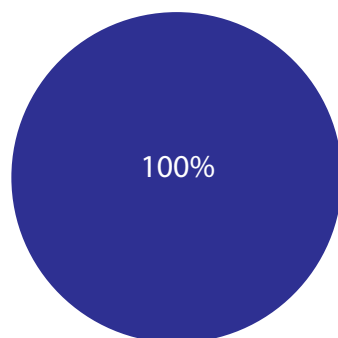
- Coherentes con la asociación
- Confusos
- Poco coherentes con la asociación

9. Los audiovisuales tienen



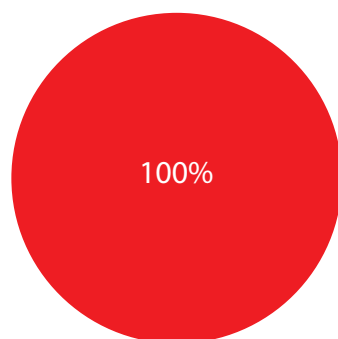
- Continuidad con su línea grafica
- Son distintos por cada tema
- No tienen ninguna conexión

10. El material realizado tiene



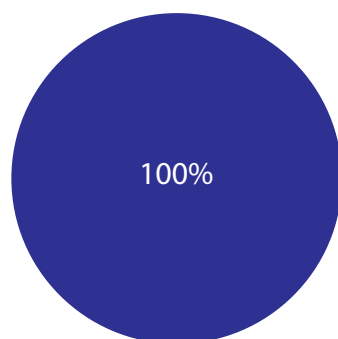
- Unidad en su línea grafica
- Son confusos
- No tiene ninguan conexión

11. Los audiovisuales le generan sentimiento de



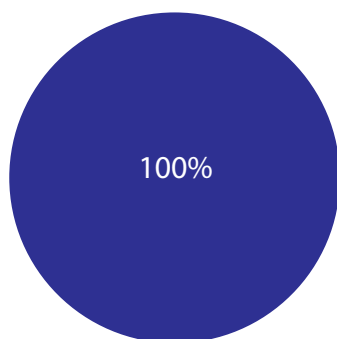
- Alegría
- Empatía
- Ninguno

12. El personaje utilizado



- Apoya la información
- Confunde la información
- No se entiende

### 13. Los colores del personaje



- Tienen relación con la asociación
- No tienen ninguna relación con la asociación
- Tienen poca relación con la asociación

Guatemala, diciembre 11 de 2019.

Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **BYRON ESTUARDO HERNÁNDEZ**, Carné universitario: **200715769**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA FORTALECER LOS HÁBITOS DE HIGIENE EN LAS COMUNIDADES DEL BASURERO UBICADO EN ZONA 3 DE LA CAPITAL**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,

  
Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez  
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

***“Diseño de material audiovisual para fortalecer los hábitos de higiene en las comunidades del basurero ubicado en zona 3 de la capital”***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



***Byron Estuardo Hernández***

Asesorado por:



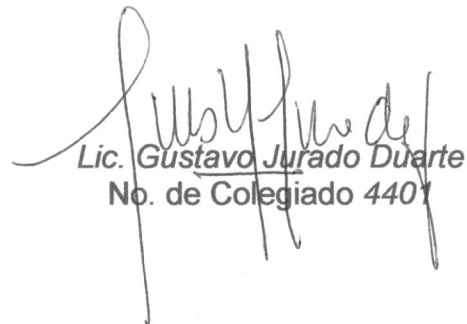
***Licda. Evelyn Esquit Chávez***  
**No. de Colegiado 22254**



**Casa del Alfarero**  
Asociación



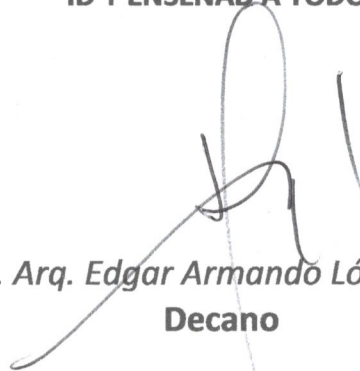
***Lcda. Erika Grajeda Godínez***  
**No. de Colegiado G03**



***Lic. Gustavo Jurado Duarte***  
**No. de Colegiado 4401**

Imprímase:

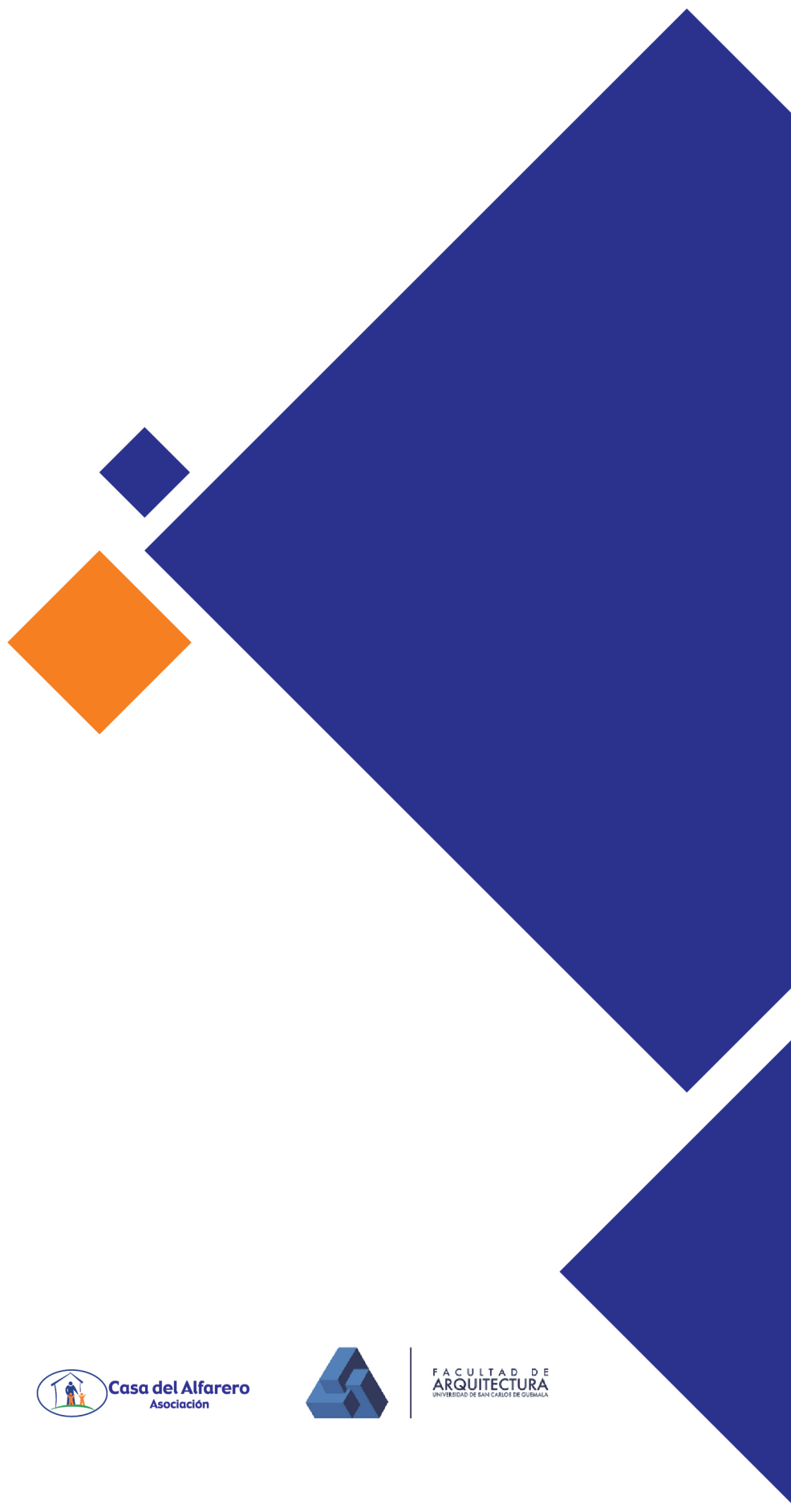
***“ID Y ENSEÑAD A TODOS”***



***MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos***  
**Decano**







**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Casa del Alfarero**  
Asociación



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA